



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

공예·디자인학석사 학위논문

현대인의 불안정성 해소를 위한 디자인 제안

- 인공 공간에서의 자연획득을 통하여 -

2019 년 8 월

서울대학교 대학원

디자인학부 공업디자인전공

안 성 현

현대인의 불안정성 해소를 위한 디자인 제안

- 인공 공간에서의 자연획득을 통하여 -

지도교수 박 영 목

이 논문을 공예·디자인학석사 학위논문으로
제출함

2019 년 7 월

서울대학교 대학원
디자인학부 공업디자인전공
안 성 현

안성현의 공예·디자인학석사 학위논문을 인준함
2019 년 7 월

위 원 장 채 정 우 (인)

부위원장 정 의 철 (인)

위 원 박 영 목 (인)

국문 초록

인류는 근대 이후 이성의 가치를 추구하여 물질적 풍요를 얻었지만, 현대인은 의존 대상과 목적성을 상실한 채 극단적 피로와 우울, 불안정성, 불확정성 또한 가지게 되었다. 본연구는 일상적인 디자인 제품 또는 공간을 통하여 현대인들의 불안정성 해소하고 비물질적 가치를 추구하여 기존에 유희적 쾌락적 기능이 강했던 감성디자인에서 순수한 감성의 영역으로 확장이 필요하다는 인식에서 시작되었다.

의도하고자 하는 디자인을 넓은 범위에서 탐구하기 위해 디자인을 둘러싸고 있는 인간, 환경, 자연의 영역에서의 명상, 현상학적 접근, 자연관 영역을 문제의 해결 가능성으로 보고 이와 관련 문헌을 고찰하고 직접 체험하였다. 이를 통하여 기존의 공간디자인 영역에서만 제한적으로 다루어졌던 명상, 현상학적 접근을 제품디자인 영역으로 확장하고 기존 유희적, 쾌락적 감성이 지배적이었던 감성디자인 영역에서 순수한 감성의 디자인으로 확장하는 것을 초기 디자인 목적으로 하여 초기 디자인 요소를 통하여 제품 9개와 공간 3개를 진행하였다. 디자인에 적용된 주요한 의미로는 명상에서의 ‘미세하게 변화하는 것 알아차리기’, 현상학에서의 ‘자연적인 비물질성의 사용’, 자연을 이용하는 ‘인공물과 자연물 사이의 경계성’이 있다. 12개의 작품에 적용된 작품 진행 후 경향성과 가능성을 토대로 디자인 의도와 영역을 구체화 시켰다. ‘인공 공간에서의 자연획득’이 구체화 된 디자인 의도와 영역으로 그 가능성을 두 가지로 본다. 첫째, 인공물과 자연 사이의 경계를 허물어 인공 공간 내에서 인간과 자연을 연결하는 것, 둘째, 자연의 형태가 아닌 자연현상을 이용하여 디자인하는 것이다. 기존의 자연을 디자인에 접목한 사례로는 자연의 형태를 모방하는 것, 자연물을 디자인 재료로 사용하는 것, 자연현상과

원리를 이용하는 것, 특정 자연관에 의해 디자인하는 것 등이 있었다. 이러한 기존의 자연을 접목한 제품디자인은 자연의 감성 획득이 부족하다. 인공 공간에서 자연성과 인공성의 경계를 허물고 자연현상을 인공 공간에 들여 사용자가 자연의 감성을 적극적으로 느낄 수 있도록 하였다. 이를 통해 4개의 작품을 진행하였고 테이블 디자인 1점을 1:1스케일 프로토타입을 만들어 3차원으로 작품을 살펴보고 주관적으로 검증해보았다. 자연현상인 빛, 진동, 바람 등을 디자인에 적용하여 자연 감성을 느낄 수 있게 하였고 건물 유리 외벽을 통과하는 철제 테이블을 디자인하여 상판을 터치하는 것만으로 실내에서 바깥의 뜨거움, 차가움, 진동을 그대로 느낄 수 있다. 또한, 글로시한 표면 처리를 통해 시간에 따라 변화하는 바깥의 이미지와 빛을 실내에 반사할 수 있다. 인공성과 자연성을 통과하게 하여 경계를 허물고 빛, 변화하는 것, 온도, 진동 등 비물질성을 통해 실내공간에서 자연을 획득하여 사용자는 불안정성을 해소할 수 있다.

인공물과 자연물 사이의 연결성과 비물질성을 이용하여 인간이 적극적으로 자연 감성을 획득하여 도심 속 현대인이 불안정성을 해소하고 순수한 감성을 줄 수 있는 디자인을 진행하고자 한다. 이러한 디자인을 통해 현대인의 심리를 안정시키고 더 나아가 인간성을 회복하고 사색과 통찰을 얻을 수 있는 여지를 줄 수 있기를 기대한다.

주요어 : 감성, 불안정성, 자연, 명상, 현상학, 비물질성, 산업디자인

학 번 : 2017-23934

목 차

| | |
|--------------------------------|----|
| 제 1 장 서 론 | 1 |
| 제 1 절 연구 배경 | 1 |
| 제 2 절 연구 목적 | 2 |
| 제 3 절 연구 방법 | 3 |
| 제 2 장 현대인의 심리상태 및 디자인 현상 | 5 |
| 제 1 절 사회 현상 | 5 |
| 1. 현대인의 불안정성 | 5 |
| 2. 감성 시대 | 6 |
| 제 2 절 디자인 현상 | 8 |
| 1. 감성디자인 | 8 |
| 2. 현대 산업디자인 | 9 |
| 제 3 절 심리 안정을 위한 디자인 가능성 | 10 |
| 1. 산업디자인에서의 감성디자인 확장 | 11 |
| 2. 물질에서 인간 본질로 | 11 |
| 3. 현대인의 불안정성 해소를 위한 디자인 | 12 |
| 제 3 장 심리 안정을 위한 디자인 | 13 |
| 제 1 절 초기 디자인 가능성 탐색 | 13 |
| 1. 명상 | 14 |
| 2. 현상학 | 16 |
| 3. 자연관 | 19 |

| | |
|--|--------|
| 제 2 절 디자인 컨셉 : 인공 공간에서의 자연획득 | 22 |
| 1. 자연을 주제로 하는 기존 디자인 사례 | 22 |
| 2. 자연과 인공성 | 29 |
| 3. 자연 표상이 아닌 자연현상을 이용한 디자인 | 32 |
| 제 4 장 작품연구 | 33 |
| 제 1 절 작품연구 1차 | 33 |
| 1. 개요 | 34 |
| 2. 디자인 | 37 |
| 1) Meditation chair | 37 |
| 2) Concept Space in Urban area | 39 |
| 3) Concept Space for Nature | 42 |
| 3. 소결 | 44 |
| 제 2 절 작품연구 2차 | 44 |
| 1. 개요 | 44 |
| 2. 디자인 | 48 |
| 1) Living room Table | 48 |
| 2) Lounge Chair | 50 |
| 3) Air Purifier | 52 |
| 4) Air Purifier 2 | 55 |
| 5) Lounge Table | 58 |
| 6) Side Table | 60 |
| 7) Bench | 61 |
| 8) Gentle Wind Fan | 63 |
| 9) Concept Space for Meditation in Urban | 65 |
| 3. 소결 | 69 |

| | |
|-----------------------------|--------|
| 제 3 절 작품연구 3차 | 71 |
| 1. 개요 | 71 |
| 2. 디자인 | 72 |
| 1) Table Light | 72 |
| 2) Light Frame series | 75 |
| 3) Ceiling Light | 79 |
| 4) Table | 81 |
| 제 5 장 결 론 | 97 |
| 참고문헌 | 99 |
| Abstract | 101 |

표 목 차

| | |
|---------------------------------------|----|
| [표 3-1] 자연현상과 인공의 요소 | 29 |
| [표 4-1] 작품연구 1차의 선행적 디자인 요소 | 36 |
| [표 4-2] 작품연구 2차 디자인 의미, 분위기, 표현 | 46 |

그 립 목 차

| | |
|---|----|
| [그림 1-1] 연구체계 | 4 |
| [그림 2-1] 감성디자인 사례 이미지 모음 | 9 |
| [그림 3-1] 초기 디자인 탐색 범위 및 주제 | 13 |
| [그림 3-2] 현상학적 접근 디자인 사례 이미지, 스티븐 홀 | 17 |
| [그림 3-3] 현상학적 접근 디자인 사례 이미지, 안도 다다오 | 17 |
| [그림 3-4] 현상학적 접근 디자인 사례 이미지, 피터 Zumthor | 18 |
| [그림 3-5] 인공물과 자연물 사이의 경계성 | 20 |
| [그림 3-6] 자연물과 인공물에서 진동성 | 20 |
| [그림 3-7] 천원지방 | 21 |
| [그림 3-8] 자연주의 디자인. Solomon R. Guggenheim Museum(1959). Frank Lloyd Wright | 23 |
| [그림 3-9] 오가닉 디자인. Kusch chaise longue(1969) / T600(2015). Luigi Colani | 24 |
| [그림 3-10] 오가닉 디자인. Bone Chair(2006). Joris Laarman | 25 |
| [그림 3-11] 자연 모방 디자인. Mercedes-Benz's Boxfish concept / Shinkansen Bullet Train | 26 |

| | |
|---|----|
| [그림 3-12] Tornado(2007). Tokujin Yoshioka | 27 |
| [그림 3-13] Snow(2010). Tokujin Yoshioka | 28 |
| [그림 3-14] Rainbow Church(2010). Tokujin Yoshioka | 28 |
| [그림 3-15] 이미지 무드보드, 자연현상 | 30 |
| [그림 3-16] 이미지 무드보드, 자연현상 | 31 |
| [그림 4-1] 유사 사례와 형용사 이미지 | 34 |
| [그림 4-2] 이미지맵핑 | 35 |
| [그림 4-3] Meditation Chair, front | 37 |
| [그림 4-4] Meditation Chair, back | 38 |
| [그림 4-5] Meditation Chair, side | 38 |
| [그림 4-6] Meditation Chair, top | 38 |
| [그림 4-7] Concept Space in Urban area, inside | 39 |
| [그림 4-8] Concept Space in Urban area, outside | 40 |
| [그림 4-9] Concept Space in Urban area, path | 40 |
| [그림 4-10] Concept Space in Urban area, top | 41 |
| [그림 4-11] Concept Space in Urban area, light system · | 41 |
| [그림 4-12] Concept Space for Nature, outside and entrance | 42 |
| [그림 4-13] Concept Space for Nature, space and path · | 42 |
| [그림 4-14] Concept Space for Nature, Main Space | 43 |
| [그림 4-15] Concept Space for Nature, perspective | 43 |
| [그림 4-16] 공간체험, 뮤지엄 산 | 45 |
| [그림 4-17] 공간체험, 종교 공간 | 45 |
| [그림 4-18] 명상 실천, 리프레쉬 마인드 | 46 |
| [그림 4-19] 작품연구 2차 디자인 의미, 분위기, 표현 | 47 |
| [그림 4-20] Living room Table, context | 48 |
| [그림 4-21] Living room Table, perspective | 49 |
| [그림 4-22] Living room Table, side | 49 |

| | |
|---|----|
| [그림 4-23] Lounge Chair, side | 50 |
| [그림 4-24] Lounge Chair, side perspective | 51 |
| [그림 4-25] Lounge Chair, perspective | 51 |
| [그림 4-26] Air Purifier, front | 52 |
| [그림 4-27] Air Purifier, 작동원리 | 53 |
| [그림 4-28] Air Purifier, perspective | 53 |
| [그림 4-29] Air Purifier, side | 54 |
| [그림 4-30] Air Purifier, air ventilation | 54 |
| [그림 4-31] 자연 이미지, 공기의 흐름과 수공간 | 55 |
| [그림 4-32] Air Purifier 2, front perspective | 56 |
| [그림 4-33] Air Purifier 2, side | 56 |
| [그림 4-34] Air Purifier 2, inner design | 57 |
| [그림 4-35] Air Purifier 2, detail | 57 |
| [그림 4-36] Lounge Table, front | 58 |
| [그림 4-37] Lounge Table, side | 59 |
| [그림 4-38] Lounge Table, detail | 59 |
| [그림 4-39] Side Table, perspective and side | 60 |
| [그림 4-40] Bench, front perspective | 61 |
| [그림 4-41] Bench, front | 62 |
| [그림 4-42] Bench, variation | 62 |
| [그림 4-43] Gentle Wind Fan, front | 63 |
| [그림 4-44] Gentle Wind Fan, scale | 64 |
| [그림 4-45] Concept Space for Meditation in Urban, context | 65 |
| [그림 4-46] Concept Space for Meditation in Urban, space | 66 |
| [그림 4-47] Concept Space for Meditation in Urban, perspective | 66 |

| | |
|--|----|
| [그림 4-48] Concept Space for Meditation in Urban, side | 67 |
| [그림 4-49] Concept Space for Meditation in Urban, roof | 67 |
| [그림 4-50] Concept Space for Meditation in Urban, context | 68 |
| [그림 4-51] Concept Space for Meditation in Urban, context | 68 |
| [그림 4-52] Concept Space for Meditation in Urban, context | 69 |
| [그림 4-53] 개인전시 | 70 |
| [그림 4-54] 개인전시 | 70 |
| [그림 4-55] 자연현상 이미지, 빛의 반사 | 72 |
| [그림 4-56] Table Light, top transparent | 73 |
| [그림 4-57] Table Light, front | 73 |
| [그림 4-58] Table Light, detail | 74 |
| [그림 4-59] 자연현상 이미지. 오로라, 빛, 진동 | 75 |
| [그림 4-60] Light Frame series 1, front | 76 |
| [그림 4-61] Light Frame series 1, perspective | 76 |
| [그림 4-62] Light Frame series 1, context | 77 |
| [그림 4-63] Light Frame series 2, front | 77 |
| [그림 4-64] Light Frame series 2, detail | 78 |
| [그림 4-65] Light Frame series 2, front | 78 |
| [그림 4-66] Light Frame series 3, front | 79 |
| [그림 4-67] Ceiling Light | 79 |
| [그림 4-68] Ceiling Light, system | 80 |
| [그림 4-69] Table, 시안 1의 컨셉 스케치 | 82 |
| [그림 4-70] Table, 시안 1, perspective | 82 |

| | |
|--|----|
| [그림 4-71] Table, 시안 2-1, perspective | 83 |
| [그림 4-72] 시안 2-1, side perspective | 83 |
| [그림 4-73] Table, 시안 2-2, perspective | 84 |
| [그림 4-74] Table, 테이블 반사를 통한 자연의 시각적 유입 ... | 85 |
| [그림 4-75] Table, 테이블과 천장 거울 반사를 통한 자연의 시각적 유입 | 85 |
| [그림 4-76] Table, 시안 3-1, perspective | 86 |
| [그림 4-77] 시안 3-2, front | 87 |
| [그림 4-78] 시안 3-2, side | 87 |
| [그림 4-79] 시안 3-2, perspective | 88 |
| [그림 4-80] 시안 3-3, side | 88 |
| [그림 4-81] 시안 3-3, perspective | 89 |
| [그림 4-82] 시안 3-3, perspective | 89 |
| [그림 4-83] 자연현상 이미지, 물결과 빛의 반사 | 90 |
| [그림 4-84] 시안 4-1, perspective | 91 |
| [그림 4-85] 시안 4-2, perspective | 91 |
| [그림 4-86] 시안 4-2, side | 92 |
| [그림 4-87] 시안 4-2, context | 92 |
| [그림 4-88] 시안 4-3, side | 93 |
| [그림 4-89] 시안 4-3, perspective | 93 |
| [그림 4-90] Table, 프로토타입 과정 | 94 |
| [그림 4-91] 전시 | 95 |
| [그림 4-92] 시안 4-3, Prototype | 95 |
| [그림 4-93] 시안 4-3, Prototype | 96 |
| [그림 4-94] 시안 4-3, Prototype | 96 |

제 1 장 서 론

제 1 절 연구 배경

인류는 시대의 흐름에 따라 가치관의 변화를 겪어 왔다. 종교 중심의 중세를 거쳐 근대 이후, 이성과 과학의 가치를 추구하여 현대의 경제성장과 물질 충족을 성취할 수 있었다. 고속 성장으로 물질적 풍요를 얻었지만, 현대인은 의존 대상과 목적성을 상실한 채 극단적 피로와 우울, 불안정성, 불확정성 또한 가지게 되었다.

현대인의 불안정성을 극복하기 위해 인류가 추구해야 할 가치에 관해 많은 철학, 경제, 인류학자들은 감성 시대가 도래할 것을 예측한다. 이성적 가치를 넘어 비물질적, 정신적 가치를 중요시하는 감성 시대는 극단적 피로, 불안 속에서 살아가는 현대인들에게 인간의 본질에 대한 성찰을 제공하고 휴식과 사색적 역할을 할 것이라 기대되고 있다.

감성 시대의 흐름에 발맞추어 디자인 분야에서도 21세기 중요한 디자인 주제의 하나로 감성디자인이 대두되기 시작했다. 20세기 전반을 지배했던 이성, 기능 중심의 디자인에 대한 한계를 극복하고 그동안 도외시되어 온 인간의 감성 영역까지 확장하는 디자인이 기대되었다. 하지만 오늘날 감성디자인의 경향성을 살펴보았을 때 대부분 유희적, 쾌락적 감성의 편디자인에 치중되어 있음을 알 수 있었다. 인간의 감성은 크게 순수 감성과 쾌락 감성 두 가지로 나뉜다. 그 어떤 시대보다 과잉 정보, 자극에 노출되어 있고 피로와 불안정성을 지닌 현대인들에게 쾌락의 감성이 아닌 순수 감성이 필요하다. 유희적, 쾌락적 감성이 지배적이었던 감성디자인에서 순수한 감성의 영역으로 확장할 필요가 있다. 학술적으로 순수 감성에 대한 명확한 개념정리가 되어있지 않지만, 이번 작품연구에서 의도하고자 하는 순수 감성과 비슷한 분위기에는 명상, 참선, 자연에서의 편안함 등을 들 수 있다.

감성디자인은 중요한 주제로 나타났지만, 여전히 오늘날 산업디자인 분야에

서는 미국 경제 대공황 이후 경제, 상업 논리에 의한 이성, 공학적인 접근의 사용자 경험, 시장조사 등의 프로세스를 통해 규격화된 제품을 대량생산하여 파는 것에 집중하고 있다. 앞으로 디자인에서도 인류 가치에 따라 이성의 가치를 넘어 비물질적, 정신적 가치로 확장될 것이다. 산업디자인 영역에서도 적극적인 가치 확장을 통해 이성, 공학적 접근의 사용자 표상적 경험을 관찰하는 것이 아닌 인간 본질적 인지, 감성을 관찰하여 디자인에 적용할 필요가 있다.

사회적 배경으로 인류의 가치관 변화에 공감하여 기존의 이성적 가치 중심의 디자인에서 순수한 감성디자인으로 확장해 현대인의 불안정성을 해소하기 위한 새로운 디자인 의미, 조형 가능성을 탐색해본다.

제 2 절 연구 목적

본 연구는 작품 논문으로 사회 현상의 문제해결을 위한 연구자의 견해와 의견을 통해 새로운 조형언어를 만들어내는 것에 그 목표를 가진다.

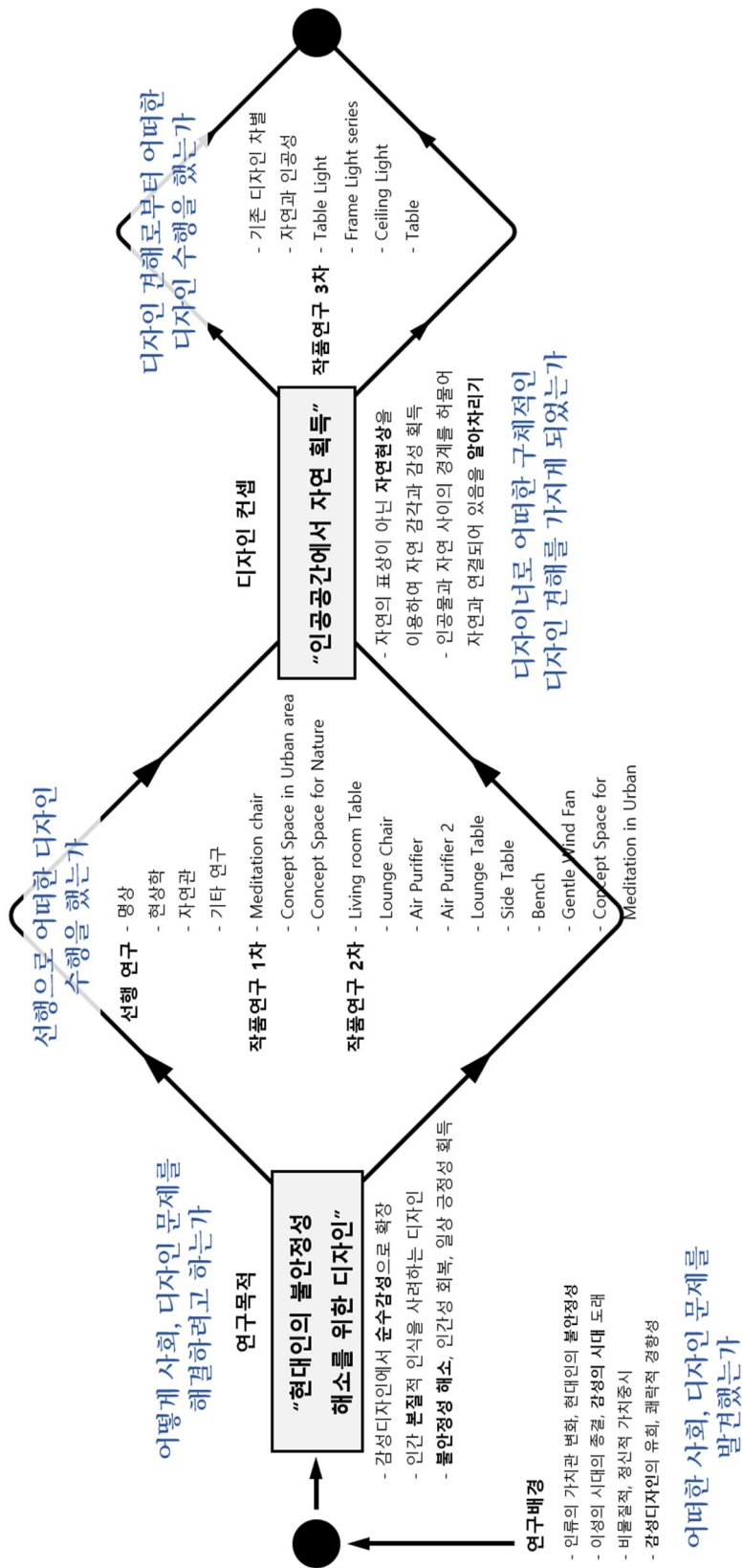
앞서 1절에서 살펴보았듯이 변화하는 인류의 가치관과 오늘날 현대인의 불안정성이 연구의 배경이 된다. 이성의 가치를 추구하여 현대화를 거쳐 물질적 성취를 이루고 난 후 불안정성과 극도의 피로와 탈진을 느끼는 현대인에게 감성적으로 안정감을 줄 수 있는 디자인이 필요로 됨을 알 수 있었다. 연구의 커다란 목적은 작품연구를 통하여 현대인의 심리 안정을 위한 디자인 가능성 탐색이다. 연구 배경과 연구의 거시적인 목적을 바탕으로 다음과 같은 세부 연구 목적을 도출하였다.

- 감성시대로 변화하는 인류의 가치관 속에서 산업디자인은 어떠한 역할을 할 수 있는지 고찰하고 가능성을 탐색한다.
- 인간의 불안정성을 해소하고 순수한 감성을 불러일으키는 영역을 선행적으로 발견, 고찰하여 디자인 가능성을 밝힌다.
- 선행적으로 도출된 디자인 가능성을 통하여 다양한 디자인을 수행한다.
- 선행 작품연구 결과물을 바탕으로 불안정성 해소를 위한 새로운 디자인 가능성 영역을 밝히고 디자인을 수행한다.

위의 연구 목적을 수행하여 결과적으로 인간의 일상 환경을 이루는 제품, 공간에서의 새로운 의미, 조형 창작을 통해 현대인들에게 심리적 안정을 가져다주고 더 나아가 제품이 인간의 삶에 녹아들어 현대인의 인간성을 회복하고 통찰을 얻기를 기대한다.

제 3절 연구 방법

먼저 연구의 배경이 되는 사회적 현상인 현대인의 불안정성, 감성시대에 관한 문헌고찰을 하고 디자인 현상인 감성디자인과 오늘날 산업디자인 영역에 관한 문헌연구와 고찰을 진행하였다. 이후 선행적으로 연구 목적과 유사한 느낌의 디자인 사례와 형용사 이미지를 모아 무드보드와 이미지맵핑을 진행하여 어떠한 영역에 가능성이 있는지와 연구자가 어떠한 디자인을 잠재적으로 의도하고자 하는지 살펴보았다. 이러한 선행 연구를 통해 4.1 작품연구 1차에서 3개의 디자인을 진행하였고 한계점을 보완하기 위하여 3.1의 명상, 현상학, 자연관의 영역을 문헌고찰하고 디자인 가능성을 탐색하였다. 이론적인 고찰뿐만 아니라 연구자가 디자인할 수 있는 몸을 만들고 인간 내면작용을 직접 관찰하기 위하여 명상센터에서 5개월간 명상을 배우고 실천하였으며 비슷한 분위기의 공간을 체험하였다. 이후 4.2 작품연구 2차에서 9개의 작품을 진행하여 앞선 결과물과 고찰들을 종합했을 때 유의미한 디자인 영역으로 인공 공간에서의 자연획득이라 보았다. 3.2에서 기존 디자인 의미와 형태를 피하고자 자연을 주제로 하는 기존 디자인 사례를 살펴보고 결과적으로 인공과 자연의 사이에서 자연의 형태나 표상이 아닌 자연현상을 인공 공간으로 끌어들이는 것을 현대인의 불안정성을 해소하기 위한 순수한 감성의 새로운 디자인 영역으로 발견하였다. 이후 4.3에서 4개의 작품을 디자인하고 최종적으로 테이블을 1:1스케일 프로토타입을 제작하였다. 본 논문에 따로 명시되지 않은 디지털 이미지 작업은 Solidworks 2019, keyshot 7, Adobe Photoshop cc 2018, Illustrator cc 2018 등이 사용되었다.



[그림 1-1]
연구체계

제 2 장 현대인의 심리상태 및 디자인 현상

제 1 절 사회 현상

1. 현대인의 불안정성

인류는 시대의 흐름에 따라 가치관의 변화를 겪으며 일정한 경향성을 가졌다. 종교의 가치를 중시했던 전근대사회를 거쳐 르네상스 이후 이성의 가치를 추구하여 경제성장과 물질 충족을 성취하고, 오늘날 현대 인류는 지식정보 사회의 변곡점에서 목적을 상실한 채 극단적 피로와 우울, 불안정성, 불확정성을 느끼고 있다. 물질, 이성이 지배적이었던 인류사회의 가치는 비물질, 정신의 영역으로 변화하고 있다. 더불어 극단적 피로, 불안 속에서 살아가는 현대인에게 휴식, 사색의 기능도 중요시되고 있다.

영화를 통해 시대, 윤리적 문제를 고찰하는 이창동 감독은 영화 <버닝>(2018) 기자회견에서 다음과 같이 영화를 소개한다. "지금 젊은이들은 자기 부모세대보다 더 못살고 힘들어지는 최초의 세대라고 생각합니다. 지금까지 세상은 발전해오고 앞으로 나갔지만, 더는 좋아질 것 같지는 않죠. 이것은 한국뿐만 아니라 세계적인 문제이기도 합니다. 과거에는 힘들어지는 현실의 대상이 무엇인지 분명했다면, 지금은 무엇 때문에 자기 미래의 희망이 안 보이는지 찾기가 어렵죠. 그런 무력감과 분노를 품은 젊은이들이 일상에서 미스터리를 마주하는 내용입니다."¹⁾

사회학자 로널드 잉글하트는 가치관의 변화로 인류를 설명한다. 전근대사회의 종교와 지역공동체 가치 중심에서 르네상스 이후부터 현대까지 인류는 이성의 가치를 추구하여 경제성장을 이룩하고 현대화를 맞이한다. 인류는 물질 충족을 성취하고 비물질적, 정신적 가치를 중시하는 탈현대화로 도래하고 있다.

1) 조재영. (2018). '버닝' 이창동 "무력감·분노 품은 청춘들의 영화". 연합뉴스.
<https://www.yna.co.kr/view/AKR20180504087800005>

강력한 종교에 삶을 의지하던 전근대사회를 거쳐 물질적 풍요와 기술, 지식의 포화로 추구해야 할 목표를 잃은 현대 인류는 불안감과 공허감을 느끼고 있다. 인류는 물질적인 만족보다는 정신적인 풍요를 추구하는 방향으로 삶의 가치가 바뀌고 있다.²⁾ 하지만 현대인은 전에 없던 새로운 환경인 과잉자극의 시대에 직면하게 된다. 상업 논리와 더불어 불안함의 도피처 혹은 쾌락 감각의 추구로 자극, 충동, 정보가 과잉되어 불안정성을 심화시키고 인간 간 소통의 부재를 만들어 인간성을 상실하게 하고 있다.

영국 사회학자 지그문트 바우만은 현대사회의 특징을 ‘액체 근대(Liquid Modernity)’의 개념으로 설명한다. 이는 합리적·이성적 사회를 위해 액체성을 추구한 근대화 과정에서 윤리와 도덕, 인간적인 유대관계는 물론 저항정신마저도 녹아버렸고, 전통적 정치·도덕·문화 등이 무너진 유동적 사회가 됐다는 것이다. 바우만은 액화되고 유동적인 현대사회의 특징으로 불안정성, 불확정성을 이야기한다.³⁾

철학자 한병철은 ‘피로사회’의 개념으로 현대사회 현상을 설명한다. 과거 규율사회에서 성과사회로 전환된 오늘날 현대인들은 극단적 피로와 탈진, 우울, 인간적 유대의 결핍을 겪고 있다고 말한다. 세계화 이후 모호해진 시대에서 극단적으로 인간의 삶은 허무해지고 불안정해졌고 이에 대한 반응으로 자극, 정보, 충동이 과잉되고 있다. 한병철은 이러한 피로사회에서 사색적 삶의 중요성을 강조한다.⁴⁾

2. 감성 시대

물질적, 이성적 가치 가치가 지배적이었던 인류는 비물질적, 정신적 가치를 중요시할 것인데 많은 학자는 그중 하나로 ‘감성’을 언급하고 있다. 일반적으로 감성은 인간의 오감과 관련하여 인지 반응이 복합적으로 이루어져 인간의 인

2) China Center for Modernization Research. (2015). Post-modernization Theory. <http://en.modernization.ac.cn/document.action?docid=24468>

3) 조정빈. (2017). 유동하는 현대, 그 위를 부유하는 현대인. 대학신문. <http://www.snunews.com/news/articleView.html?idxno=16825>

4) 한병철. (2012). 피로사회. 문학과지성사

식, 생리적 기능을 변화시키는 현상을 의미한다. 철학에서는 인간의 감성을 ‘감각이나 지각으로 불러 일으켜져 그것에 의해 지배되는 심적 체험의 전체, 혹은 이미지를 받아들이는 힘’이라고 설명한다.⁵⁾

미래학자 존 나이스비트는 저서 ‘메가트렌드’에서 감성 시대를 예견하고 있다. 미래학자 다니엘 핑크는 저서 ‘새로운 미래가 온다’에서 감성 사회를 예견하고 있다. 미래학자 롤프 옌센은 저서 ‘꿈의 사회’에서 인간의 사회가 오고 있음을 공표했다. 제1, 2, 3의 물결은 좌뇌에서 담당하는 이성의 물결이라면, 제4의 물결은 우뇌가 좌우하는 감성의 물결로 설명한다.⁶⁾ 서울대학교 경영학과 명예교수인 조동성은 앞으로 산업사회에 탈피하여 감성과 지식이 핵심가치인 사회가 도래한다고 한다. 조동성은 “21세기 문화중심의 생활과 감성 중심의 사회로 시대가 확산하면서 디자인 활동은 시각을 넘어 인간의 모든 감성을 자극할 수 있는 디자인의 변화를 요구받고 있다.”라고 한다.⁷⁾ 경영학자인 코틀러는 저서 ‘마켓3.0’에서 소비자를 이성뿐 아니라 감성과 영혼을 지닌 전인적인 존재로 정의하고 있다. 이정보다 감성과 영혼이 가지는 힘이 더 커지면서 감성 공감 시대 도래를 예견하고 있다.⁸⁾

인류의 시대 흐름에 따른 가치관의 변화는 인간 생의 주기에 비해 매우 긴 시간으로 순환하여 현시대 사람들의 삶에는 직접 와닿지 않을 수 있지만, 미래 인류에 커다란 패러다임의 변화가 있을 것은 분명하다. 새로운 변화를 인식하고 정확한 예측으로 100% 정량적으로 대비하기 힘들지만 다양한 가능성 영역에서 대비하고 새로운 문을 연다면 그것 자체가 미래로 가는 하나의 문이 될 수도 있다. 디자인 영역에서도 예측 가능한 범위에서 상업적으로 제품을 대량 생산에 급급하기보다 변화에 발맞추어 새로운 디자인을 수행할 필요도 있다.

5) 조아영. (2004). 감성디자인을 통한 식품 브랜드 아이덴티티 연구, p.17

6) 김성진. (2010). 2020년 Childish 소통의 시대가 온다. wikitree 비즈.

http://www.wikitree.co.kr/main/news_view.php?id=17249

7) 조동성. (2006). 21세기 뉴 르네상스 시대의 디자인 혁명. 한스미디어.

8) 이소아, 고승연. (2011). 매일경제

<http://news.mk.co.kr/newsRead.php?no=477194&year=2011>

제 2 절 디자인 현상

1. 감성디자인

최근 디자인 장르에서 21세기 디자인의 중요한 주제의 하나로 감성디자인이 대두되기 시작했다. 앞서 살펴본 감성 시대 도래의 사회 배경과 함께 산업혁명 이후 20세기 전반을 지배하였던 이성, 기능 중심의 디자인에 대한 이성적, 논리적 한계를 극복하고 도외시되어 온 인간의 감성 영역까지 확장되는 종합적 디자인이 요구되고 있다.⁹⁾

감성디자인은 제품이나 서비스를 경험한 사람에게 만족감 이상의 감정이나 정서적 유대관계가 형성되는 것을 말한다. 최근 감성의 영역이 중요해지면서 개념화되고 있지만, 아직 감성디자인에 대한 용어와 하위 구분은 명확히 정립되지는 않고 있다. 연구자, 접근법, 분야에 따라 다르게 사용되고 있다. 감성디자인은 이성적 합리, 기능주의 디자인의 배척 점으로써 유희적, 오락적 역할의 영역과 인간의 감성을 개념화, 정량적으로 평가하는 공학적 영역, 경영학에서의 브랜딩의 영역 등 다양한 용례를 가지고 있다. 사회 현상과 감성디자인 개념, 감성이라는 단어에서 유추해 볼 때 감성디자인의 광의적 개념으로는 기존의 이성 중심의 기능적, 스타일링 위주의 디자인에서 한계를 극복하기 위한 인간의 감성, 정서를 주요시하는 디자인을 일컬으며 인간과 디자인 사이의 상호작용에 있어 인간의 감각, 지각, 인식, 느낌, 감정 작용을 고려하는 디자인을 의미한다. 중요한 것은 감성디자인이 오늘날 주요한 화두로 대두되었으며 이러한 현상이 일어나게 된 사회적 배경이다.

9) 전혜미, 강동민, 김화량, 안영미, 황민정, 진보람, 신창범, 전기석. (2014). 휴대폰 패키지를 활용한 비즈니스 전략 및 앱세서리 제안. 한국HCI학회 학술대회, pp. 441.



[그림 2-1] 감성디자인 사례 이미지 모음

개념적으로 정립되지 않은 오늘날의 감성디자인 경향성을 알아보기 위하여 기존사례 이미지를 통하여 살펴보았다. 산업디자인 관련 감성디자인 관련 논문에서 소개하는 사례와 웹상 검색에서 감성디자인 항목에 포함되는 디자인 사례를 선정하였다. 감성디자인 기존사례를 통하여 고찰해본 결과 크게 아날로그, 노스텔지어 감성을 불러일으키는 디자인, 자연의 형태와 재질을 그대로 사용한 디자인, 유희적인 요소를 가지고 있는 편디자인 세 가지의 경향성을 가진다. 특히 감성디자인 사례 이미지를 통하여 쾌락적, 오락적, 유희적 자극과 감성이 주요한 디자인이 감성디자인에 치중되어 있음을 알 수 있었다.

2. 현대 산업디자인

산업혁명으로 기계 대량생산에 맞는 디자인을 위해 산업디자인이라는 직업이 생긴 후, 1960년대 글로벌 시대가 도래하면서 대기업이 위험부담을 낮추기 위해 사용자 중심의 디자인, 사용자조사, 공학 개념이 디자인에 들어왔다. 이후, 컴퓨터와 모바일 보급으로 제품 중심인 디자인에서 인간과 기기 사이의 인터랙션인 UX/UI가 중요해지고, 기술발전의 포화와 지속가능성의 중요성으로 기업은 제품 중심에서 서비스, 시스템으로 관심을 확대한다. 산업디자인은 사

용자 중심의 기능, 심미적 목적을 위해 규격화된 제품을 대량생산하여 파는 것에 집중해왔지만, 점차 물질 중심에서 비물질로 확장되고 있다.

산업디자인 영역에서의 인공물 창조에 있어 인문 철학적 사유가 부재하여 있다. 현대 산업디자인은 상업주의와 기업 중심의 논리로 사용자조사, 시장조사 등 인간의 표상에 따라 기능적, 제조적으로 디자인되어 대량생산 되고 있다. 대기업 중심의 공학적 접근의 UX는 인간 본질에 대한 사려가 아닌 인간 표상의 사용자 경험적 접근의 한계를 가지고 있다. 지나친 이성 중심의 기능주의적 디자인은 인간성 부재를 일으킬 수 있다.

조형적으로는 2차 세계대전 이후 산업화로 제품이 대량생산되어 디자인 민주주의를 이루었지만, 제조 경제성에 따라 기능 중심의 획일화된 조형적 단순미를 추구하는 제품이 대량생산된다는 한계를 가지고 오늘날 산업디자인 영역까지 이어져 오고 있다.

제 3 절 심리 안정을 위한 디자인 가능성

자본주의의 획일화된 제품과 공간은 인간의 감성과 인성을 부재하게 만든다. 모든 도구가 구체적인 목적성을 가지고 실용적일 필요는 없다. 이성 중심의 인간에서 벗어나 인간의 순수한 감성을 위해 심리적 안정과 통찰을 도와주는 디자인도 필요하다. 기존에는 예술, 명상, 종교가 부분적으로 그 역할을 맡아왔다. 하지만 감성, 영혼이 중요시되는 오늘날 사회에서 인간의 인지심리에 지대한 영향을 주는 인공환경을 창조하는 디자이너도 이에 관심을 가져야 할 필요가 있다.

디자인은 기능적이고 논리적인 영역이기도 하지만 조형성이 주는 유희, 카타르시스와 함께 인간과 환경, 자연과 비물질적인 연결성을 가지고 상호작용을 하는 감성적이며 직관적인 영역이기도 하다. 앞으로의 디자인은 비물질적 가치를 추구하여 인문 철학적 사유로 접근한 확장된 감성디자인으로 현대인들의 욕구를 충족하고 불안정성을 해소할 수 있어야 한다.

1. 산업디자인에서의 감성디자인 확장

사회적으로 감성이 중요해지면서 디자인 영역에도 감성이 대두되는데 앞서 감성디자인 기존 디자인 사례를 통해 현재 감성디자인은 쾌락적, 오락적, 유희적 감각의 디자인에 치중되어 있음을 알 수 있었다.

인간의 감성은 크게 쾌락적 감성과 순수 감성 두 가지로 본다. 감성디자인은 기존의 이성 중심의 디자인과 차별화되어 인간의 인식, 감성, 내적작용과 깊이 연관되는데 이는 쾌락적 감성, 순수 감성 두 가지 모두 포함할 수 있다. 하지만 기존의 감성디자인은 인간 외적으로 쾌락적 자극 감각을 주로 제공하였으며 인간 내면의 카타르시스, 순수한 감성을 불러일으키지 못하였다. 과잉자극 시대를 사는 불안정한 현대인들에게 쾌락적 감각의 감성디자인 보다 인간의 내면을 안정되게 하는 순수 감성의 디자인이 필요하다. 순수 감성은 인간의 카타르시스, 통찰, 인간 내면몰입을 불러일으키며 인간을 차별하고 안정된 상태로 만든다. 비슷한 느낌으로는 명상과 참선이 있다. 디자인은 현대인들에게 내면에 몰입할 수 있는 초입을 위한 인공적 환경을 조성해주어야 한다. 인간이 인지하는 외부세상이 아닌 내면으로부터의 진정한 쉼, 행복을 느낄 수 있어야 한다.

2. 물질에서 인간 본질로

감성의 가치가 중요해진 사회가 도래한다면 디자인 영역 또한 인간 내면작용을 중요시할 것이다. 기존의 UX가 인간과 도구 사이의 관계성과 이성적인 접근으로서 인간의 감각과 인식 작용을 탐구했다면 감성 중심 사회에서의 디자인은 이성에서 벗어나 인간 내면작용에 대한 철학적, 인문학적 사유의 접근이 중요시될 것이다. 물질 위주로 고찰되었던 디자인 영역은 점차 비물질적인 인간, 환경, 자연과 도구 간 상호작용에서 확장하여 인간 내면작용의 인간 중심으로 고찰될 것이다.

3. 현대인의 불안정성 해소를 위한 디자인

현대인의 불안정성을 해소하기 위한 디자인 역할을 고찰해보았다. 그 가능성 중 하나로 이성적 접근의 디자인에서 벗어나 인문 철학적 사유로서 인간 내면작용을 관찰하여 불안정한 인간을 안정화하고 순수한 감성을 불러일으켜 내면의 몰입을 유도하는 디자인을 방향성으로 보고 있다. 디자인 결과가 불러일으키는 비슷한 정서와 내적작용으로 명상을 예측한다.

정유진과 조택연은 성찰의 가치를 찾는 시대를 맞이하여, 명상 공간에 대한 수요가 증가할 것이 예측한다.¹⁰⁾ 문정필은 명상은 고도의 수련 행위이므로 인간의 마음과 사회를 아우르는 인성 회복을 위해 일상생활에서 긍정성을 줄 수 있는 건축을 통해 명상의 초입 공간으로 접근할 필요가 있다고 말한다. 하지만 명상의 정의에 따른 현대적 공간 조건 제시에 관한 연구는 미미하고 그 초입 환경이 공간적으로 정립되지 못하고 있다.¹¹⁾

인간 내면작용으로 안정된 상태로 만들고, 순수한 감성을 불러일으키는 더 나아가 이러한 상태를 일상생활에 지속해서 유지하여 내면에 몰입할 수 있도록 하는 디자인 원리를 사용하여 작품연구를 진행하는 것을 목표로 한다.

10) 정유진, 조택연. (2017). 명상 공간과 인간 행태 관계에 관한 신경과학적 고찰. 기초조형학연구, 18(5), pp.528.

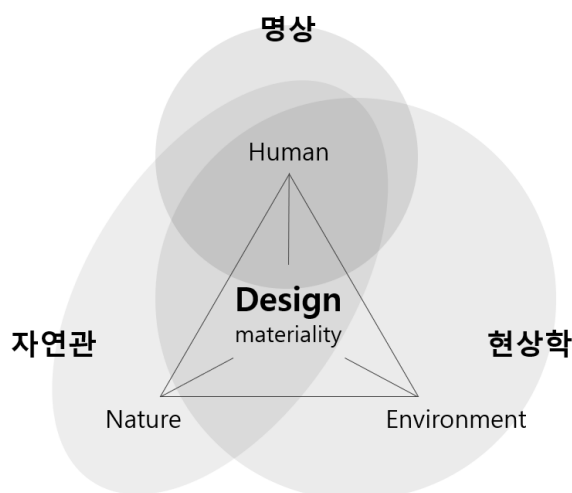
11) 문정필. (2016). 안도 타다오와 루이스 바라간 건축의 명상 공간. 사회사상과 문화, 19(2), pp.295.

제 3 장 심리 안정을 위한 디자인

제 1 절 초기 디자인 가능성 탐색

디자인 수행에 앞서 넓은 범위에서 디자인 가능성을 탐색하였다. 연구 초기의 좁은 범위의 요소 탐색은 디자인 가능성에 제한을 줄 뿐만 아니라 명쾌한 하나의 논리, 요인만으로 디자인을 수행할 수 없기에 의도하고자 하는 디자인을 둘러싼 거대 분야에서 가능성을 찾아보고자 한다.

인공 물질인 디자인과 연결된 ‘인간’, ‘환경’, ‘자연’의 상호 연결점을 포함하는 ‘명상’, ‘현상학적 접근’, ‘자연관’에서 가능성 영역으로 연구하였다. 명상은 기원전부터 인간의 내적작용을 관찰하여 긍정성 획득과 통찰을 위한 수행 방법이다. 현상학은 이성적 인식 한계에서 벗어나 인간 본질적 인식에 대한 철학적 방법으로 이후 인간과 공간의 비물질적 연결성에 대한 사유로 접근된다. 자연은 과거 동양의 가치관에서 속세로부터의 단절된 안식처의 상징으로 중요하게 여겨졌다. 세 가지 영역은 순수한 감성으로써 인간의 불안정성을 해소하는 인간 내면작용을 다루고 이성의 배척 점으로써 인간 본질 인식을 다룬다.



[그림 3-1] 초기 디자인 탐색 범위 및 주제

1. 명상

개념

명상은 마음의 고통에서 벗어나 아무런 왜곡 없는 순수한 마음 상태로 돌아가는 초월적 상태를 실천하는 행위이다. 기원전 6세기 이전부터 인도의 원시불교를 중심으로 발생하여 이후 중국과 일본으로 전파되면서 기본원리는 같으나 조금씩 변형되어 전개된다. 이후 그 효과를 인정받아 정교화되어 오늘날 종교의 영역이 아닌 일상의 영역에서도 보편적으로 행해지고 있다.¹²⁾ 명상은 고도의 수련 행위로 인간의 마음과 사회를 아우르는 인간성 회복과 일상생활에서의 긍정성 제공하는 역할을 한다.¹³⁾ 명상은 모든 인간에게 적용 가능한 통찰의 보편성에 따른 행동으로 비슷한 수행으로 불교, 힌두교 명상, 기독교 묵상, 기도, 이슬람교 수피의 춤 등이 있다.¹⁴⁾ 신체적 이완을 통한 휴식과 정신적 집중을 통한 내면몰입으로 마음 조정, 안정 도움, 더 나아가 통찰과 알아차림 제공한다. 내면으로 집중하여 현재의 시간을 선명하게 살아가는 것은 인간이 가지고 있는 힘을 이끌어 잘사는 방법이다. 이 중 하나로 미세하게 변화하는 것을 알아차리기로 명상에서 주요한 방법이다. 복식호흡으로 들숨과 날숨을 반복하며 신체를 이완시키고 특정 신체 부위 또는 외부에서 미세하게 느껴지는 것을 알아차리는 활동을 통하여 내면에 집중하여 통찰하는 힘을 키울 수 있다.

명상은 심리적, 신경학적으로 효과가 검증되어 매사추세츠 주립대학 의료센터에서는 MBSR 치료 프로그램 운영되고 있다. 하버드대 의대 크리스토퍼 거머 교수는 마음 챙김 (mindfulness)이라는 불교의 명상수행법이 미국에서 심리치료에 널리 확산해 있으며 심리치료사의 40% 이상이 이 명상법을 쓰고 있다”라고 말했다. 미국에서는 매년 명상 관련 논문 1200여 편이 심리학이나 의학 학술지에 발표되고 있다.¹⁵⁾

12) [네이버 지식백과]. 명상. [Meditation]. (심리학 용어사전, 건강 백과)

13) 문정필. (2016). 안도 타다오와 루이스 바라칸 건축의 명상 공간. 사회사상과 문화, 19(2), pp.295.

14) 박석. (2006). 명상의 이해. 스트레스 研究, 14(4), pp.248.

15) 김문. (2013). fMRI 만난 정신분석‘뇌과학’으로 신분상승. 서울신문.

명상을 이용한 디자인 접근

정신적 가치를 추구하는 오늘날 명상 공간에 대한 수요 증가할 것으로 예측한다. 실제로 기업과 상업공간에서 휴식을 위한 명상 공간은 증가하고 있다.¹⁶⁾ 하지만 명상의 정의에 따라 공간디자인 조건 제시에 관한 연구 미미하다.¹⁷⁾ 기존의 명상 관련 디자인연구는 공간사례에 대해 명상적으로 분석한 연구와 종교 공간, 실제 명상 공간에 관한 연구 두 가지로써 대부분 공간 관련 연구이다. 산업디자인 영역에서의 명상 작용원리, 요소를 디자인 요소로 제시한 연구는 더욱 미미한 실정이다.

인간은 불안정성을 직접적인 명상활동으로 능동적이고 적극적으로 극복할 수 있으나 이를 위해서는 개인의 의지가 필요하다. 디자인된 인공물은 현대인의 삶에서 가장 큰 인지 자극 요소로서 시간의 누적에 따라 무의식중으로 인간의 심리상태, 감정, 태도 등을 변화시킨다고 본다. 따라서 인간의 심리적 안정과 인간성 회복, 긍정성 획득을 위해 발전되어온 명상의 작용원리를 관찰, 연구하여 이를 인간 생활 환경의 디자인에 적용하면 적극적이지는 않지만, 현대인의 일상에 스며들어 불안정성을 해소하고 인간의 감성, 태도, 행동을 좋음의 상태로 어느 정도 변화를 줄 수 있다.

이는 산업(제품)디자인 영역에서 명상의 원리, 작용을 적용한 새로운 디자인 가능성을 제시할 수 있으며 명상의 효과인 휴식, 통찰과 순수함, 사색적 분위기를 통한 새로운 차원의 감성디자인으로 확장할 수 있다. 명상의 기본적인 상태인 안정되고 이완된 신체와 집중, 긴장된 정신 또한 인간 내면을 집중할 수 있는 이상적인 상태로 일상생활의 공간이나 제품이 지속해서 유도한다면 인간은 본연의 힘을 발휘할 수 있을 것이다.

16) 정유진, 조택연. (2017). 명상 공간과 인간 행태 관계에 관한 신경과학적 고찰. 기초조형학연구, 18(5), pp.528.

17) 문정필. (2016). 안도 다다오와 루이스 바라간 건축의 명상 공간. 사회사상과 문화, 19(2)

2. 현상학

개념

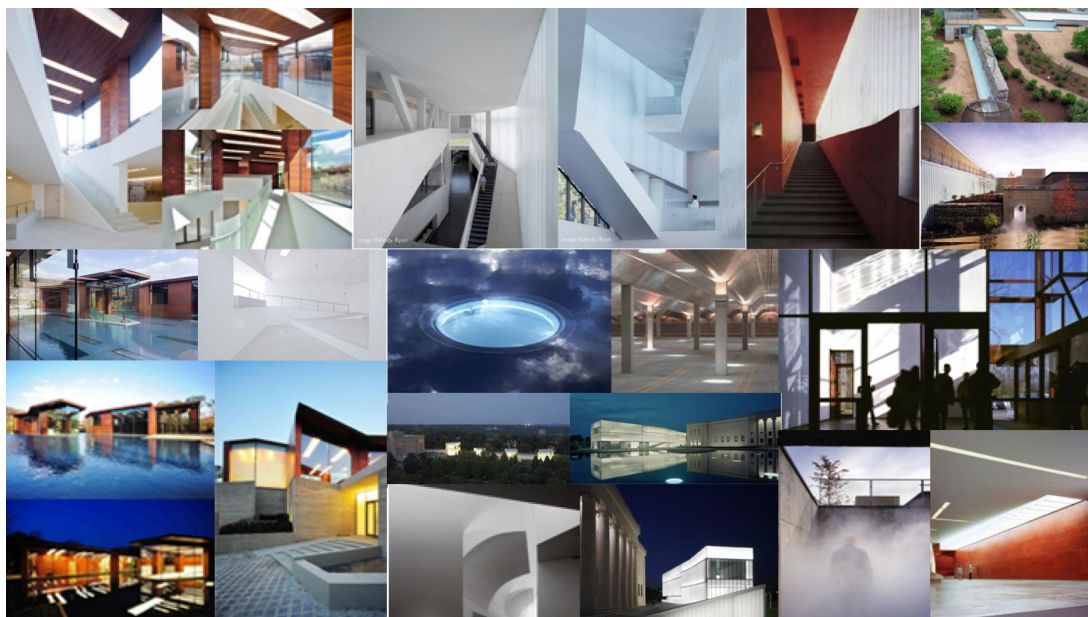
‘현상’이란 드러나 존재하는 현재의 상태로 인식됨을 의미하며 이는 인식대상이 현재 있는 상태 그대로 분명하게 됨을 의미한다. ‘현상학’은 E.후설에 의해 창시, 과학의 바탕을 이루는 실증주의가 참된 의미의 객관이 될 수 있는지 비판, 인간의 의식에 드러나는 그대로의 현상을 기술하는 방법을 찾고자 하는 철학적 방법으로 진정한 본질은 이성이 아닌 지각으로서 전통철학과 과학에 따라 구성된 이성에 의한 신체가 아닌 직접 적 체험에 의한 있는 그대로의 신체가 실존적인 세계이며 현상이라는 개념이다.¹⁸⁾

기존 현상학적 디자인 접근

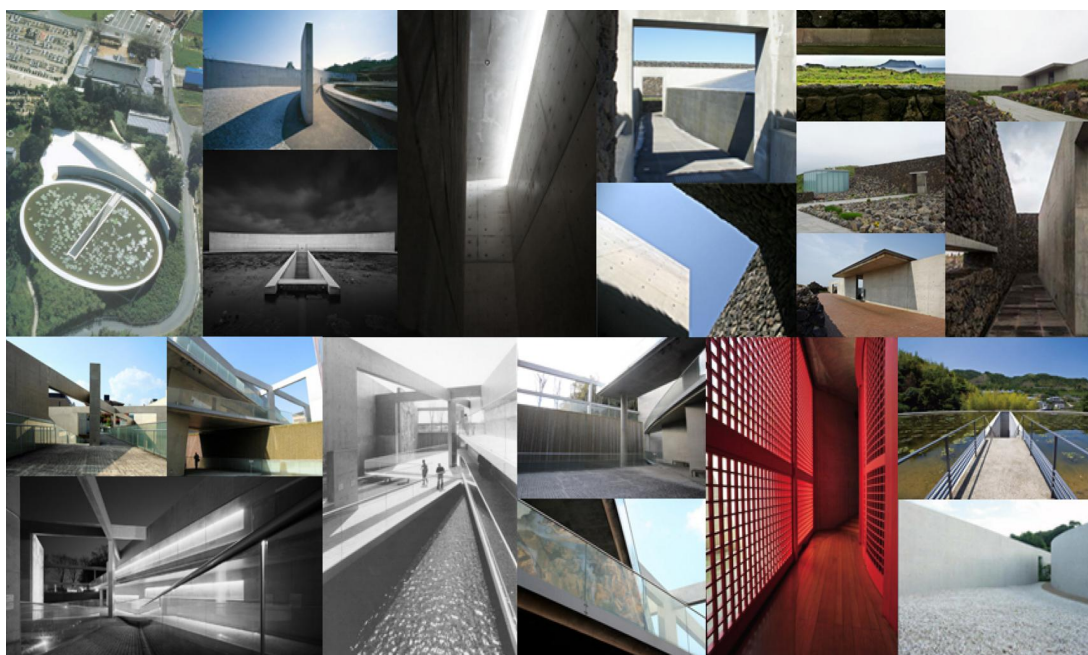
현대건축에 나타난 현상으로 시 지각적 측면이 강조된 비현실적 물성의 건축, 이성의 건축, 엘리트 건축 현상을 비판하고 인간(몸)을 공간을 체험하는 주체로 인식하고 체험적 공간으로서 건축을 인식하고자 하는 것을 현상학적 건축 접근이라고 한다. 현대건축의 현상학적 접근은 메를로-퐁티의 현상학을 기반으로 몸을 지각의 주체로 인식하고 세계는 인간의 몸을 중심으로 유기적인 하나의 체계가 되어 상호작용을 이루고 있다고 생각한다. 메를로-퐁티의 현상학적 공간개념은 인간의 체험에 의한 감각을 중심으로 접근하고 있으며 지성적인 사유에 의해 추정하거나 객관적인 시점보다는 주어진 것을 그대로 받아들이는 현상의 본질을 중요시한다. 즉, 몸과 공간은 끊임없는 상호작용과 정보의 교환작용 등을 통해서 과학적 이거나 객관적으로 이해할 수 없는 공간의 본질을 지각하게 된다는 것이다. 공간의 지각은 신체를 통한 지각이며 하나의 감각에서만 이 아니라 모든 신체의 감각을 통해 공간을 인지하는 것이다.¹⁹⁾

18) 박승억. (2008). 찰리의 철학 공장, 프로네시스, p.144-146.

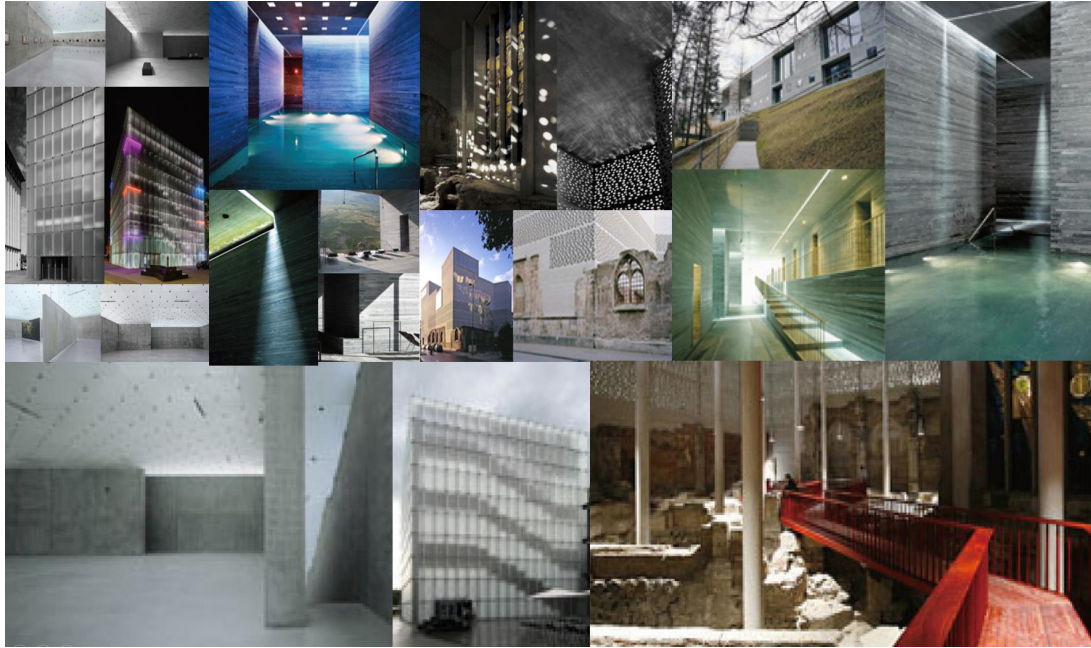
19) 강재중. (2015). 현대건축의 현상학적 건축 특징을 위한 디자인 방법에 관한 연구. 대한건축학회 논문집, 17(4), pp.11~12.



[그림 3-2] 현상학적 접근 디자인 사례 이미지, 스티븐 홀
(출처: 강재중. (2015). 현대건축의 현상학적 건축 특징을
위한 디자인 방법에 관한 연구. 대한건축학회 논문집)



[그림 3-3] 현상학적 접근 디자인 사례 이미지, 안도 다다오
(출처: 강재중. (2015). 현대건축의 현상학적 건축 특징을
위한 디자인 방법에 관한 연구. 대한건축학회 논문집)



[그림 3-4] 현상학적 접근 디자인 사례 이미지, 피터 Zumtobel
(출처: 강재중. (2015). 현대건축의 현상학적 건축 특징을
위한 디자인 방법에 관한 연구. 대한건축학회 논문집)

현상학적 건축 특징은 대상의 실존 가치를 중요하게 여기고 사용자의 감각 경험을 촉발하기 위해 건축의 자재와 물성의 본질을 중요하게 다루고 물질적 실재를 건축에 반영하는 특징을 가진다.²⁰⁾ 현상학적 접근의 건축 디자인은 순수한 기하학적 조형의 깊이감과 운동감과 함께 빛, 바람, 물, 향기, 감촉 등의 자연적인 비물질성과 재료의 정직한 물성이 조화되어 지역성, 시간성, 촉각성, 의외성 등을 통해 숭고하고 순수한 감정을 불러일으킨다.

현상학적 디자인 접근

기존 공간, 건축에 국한되었던 현상학적 접근을 산업(제품)디자인으로 확장하여 기존 건축 영역에서의 인간과 공간 사이의 연결성뿐만 아니라 인간 본질적 인지 측면에서의 사물과 인간의 연결성, 사물을 매개로 한 공간 환경과 인

20) 이미경. (2015). 현대건축디자인의 신체감각 특성 연구. 한국실내디자인학회 논문집, 24(1), p.82.

간의 연결성, 사물과 공간 환경과의 연결성을 현상학적으로 접근할 수 있다. 이는 인간 표상의 공학적, 이성적 접근이 아닌 인간 본질에 대한 철학적 사유로부터의 새로운 분위기와 의미의 제품디자인 영역을 구축할 수 있다. 인간과의 비접촉적 감각이 지배적인 공간과 달리 제품디자인은 인간의 신체와 가까운 접촉성을 이용해 새로운 분위기와 적극적이고 능동적인 인터랙티브의 현상학적 접근이 가능하다.

3. 자연관

명상과 현상학을 통하여 이를 관통하는 중요한 요인으로 자연요소와 비물질성에 있음을 알게 되었다. 디자인은 디자이너의 외부 요인으로부터 논리적, 이성적 수행도 중요하지만, 디자인 의도를 풍부하게 디자인 결과물에 쏟아내기 위해서 디자이너 내면에 내재하여 있는 지역성과 내면 인식으로부터의 관찰도 중요하다. 연구자의 문화 지리적 근간이 되는 동양의 전통적 자연관과 직접 관찰한 자연으로부터 디자인 가능성을 살펴보았다. 이러한 자연적 요소는 의미뿐만 아니라 비물질적인 요소들이 인간 인식에 순수하고 숭고한 감성을 불러일으킬 수 있다.

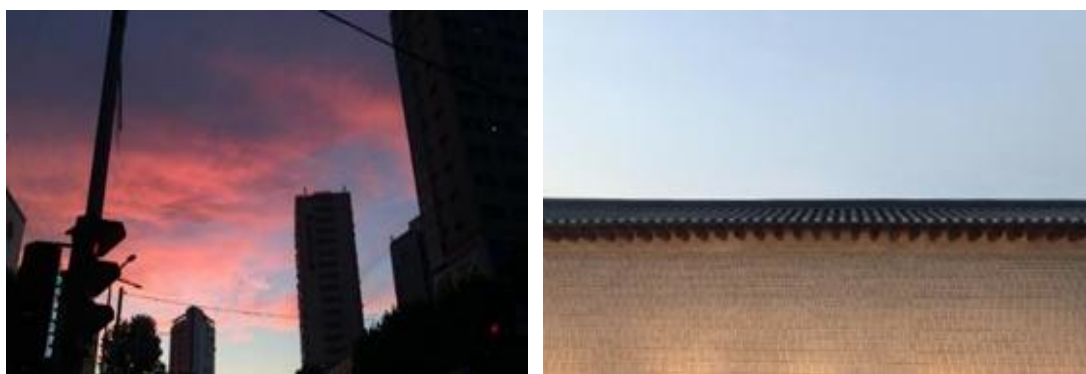
자연과 인공물의 연결성

도심 속 현대인들은 자연과 단절되면서 인간성을 잃어가고 있다. 현대인은 인공화된 도시환경에 적응하는 동시에 자연으로 복귀를 지향하는 심리, 생리학적 욕구가 있다.²¹⁾ 일상생활에서 자연과 연결되어 있다는 것을 알아차리는 것만으로 인간 본성의 순수한 감성과 카타르시스를 불러일으킬 수 있다.

대상을 인식하면서 독립적인 하나의 객체를 외부 요인을 배제하고 온전히 바라보는 것이 하나의 방법이다. 하지만 다른 방법으로는 두 개의 객체의 대비

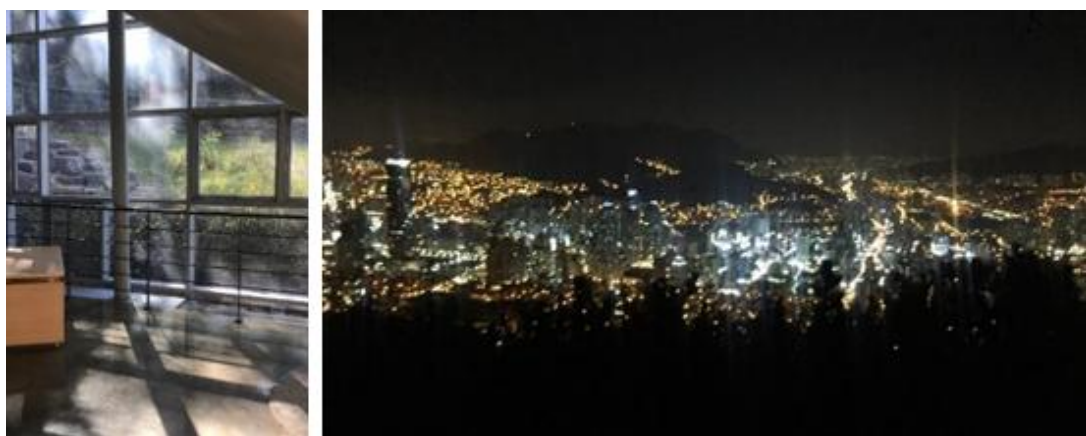
21) 이정민, 홍의택, 임종훈 (2005). 공간디자인에 있어 에코 디자인(Eco-design)적 접근의 유형과 사상적 배경에 관한 연구. 한국실내디자인학회 논문집, 14(1), pp. 46.

를 통하여 명료한 인식을 얻는 방법도 있다. 도심 속에서 독립적인 자연 그대로를 온전히 인식하기는 쉽지 않다. 이러한 한계를 극복하기 위해 자연물과 인공물을 대치하여 양극단의 경계에서 오는 명료한 인식을 통해 자연 존재의 강한 인식을 불러일으킬 수 있다. 이는 자연의 유기적 곡선, 자연의 빛과 색의 스펙트럼, 시간성에 따른 변화성 등과 인공물의 기하학적 직선, 규칙적인 패턴, 매끈한 물성 등이 충돌하는 경계면에서 관찰할 수 있다.



[그림 3-5] 인공물과 자연물 사이의 경계성

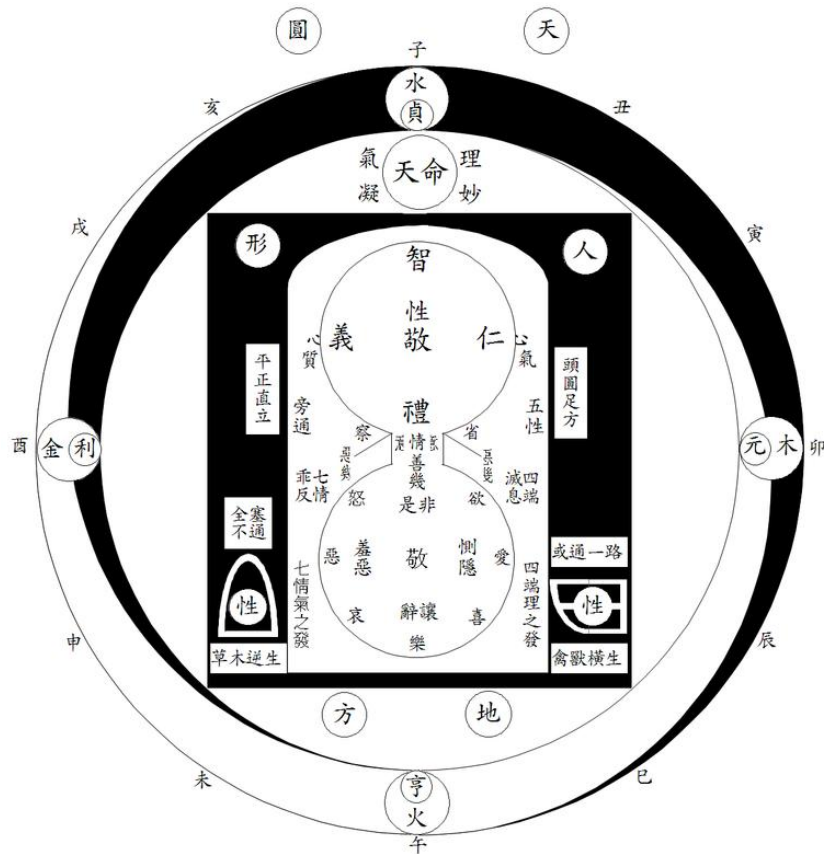
자연물과 인공물의 배치 시 경계성에서 오는 명료한 인식뿐만 아니라 자연물과 인공물에서 비롯된 비물질적 요소의 영향력과 조화를 통해 명료한 인식과 관조적 감성을 불러일으킬 수 있다. 예로 아래와 같이 자연의 빛과 인공물의 충돌에서 오는 비물질적 요소의 진동과 멀리서 관조했을 때 보이는 인공 빛의 군집의 떨림과 자연 충돌에서 오는 진동을 들 수 있다.



[그림 3-6] 자연물과 인공물에서 진동성

동양의 자연관

동양의 자연은 과거부터 속세와 반대개념으로 인간성 회복을 위한 안식처로 기능하였고 이는 자연 속 정자, 정원, 자연 속에서 안빈낙도하는 삶, 무위자연 등으로 고전축이나 고전에서 많이 드러난다.



[그림 3-7] 천원지방
(출처: 이황의 ‘천명신도’, 유교의
원리와 이치를 설명한 그림)

천원지방은 동양의 자연관으로 하늘은 둥글고 땅은 사각형이라는 관념이다. 원은 하늘의 정신세계, 정방형은 지상의 물질세계를 상징한다. 천상의 원의 질서가 땅으로 내려오면 네 방위가 일치하는 정방형이 됨을 의미한다. 정방형의 땅은 음을 상징하고 원형의 하늘은 양을 상징한다는 음양 오행론이 내재하여 있으며 정방형의 네 방위는 풍수지리설과 관련한다. 인공적으로 만든 정원의

정자 주변에 연못을 설치하는데 정방형의 연못을 파고 가운데 도가의 신선 사상에 따라 원형의 섬을 만든다. 경복궁의 사직단은 땅의 신을 모시는 제단으로 사각형으로 구성되어 있다. 북경의 천당은 하늘을 위해 제사를 지내는 곳으로 원형으로 구성되어 있다. 특히 첨성대는 천지인의 조화를 잘 구현한 조형으로 땅에 맞닿는 아래를 원형으로 연결하고 하늘과 맞닿는 위를 정방형으로 연결하여 땅과 하늘이 닿아 있고 하늘과 땅이 닿아 있는 천지 음양의 이중적 조화를 보여준다.

제 2 절 디자인 컨셉: 인공 공간에서의 자연획득

4.1 작품연구 1차와 4.2 작품연구 2차의 디자인 결과물과 앞서 명상, 현상학 등의 고찰을 통하여 인간의 심리 안정을 위한 순수한 감성디자인 가능성 영역으로 인공 공간에서의 자연획득을 도출하였다. 이를 위해 3.2.1에서 자연을 주제로 하는 기존 디자인 사례를 고찰하였고 기존에는 대부분 자연의 표상으로부터 기능과 조형을 가져와 인공의 디자인을 수행했음을 알 수 있었다. 기존의 자연을 주제로 하는 디자인 접근방식으로는 자연의 감성을 느끼기 힘들다는 결론을 밝혔다. 새로운 디자인 가능성의 영역으로 비물질적인 자연현상을 인공환경에 끌어오는 것이다. 3.2.2에서는 자연현상과 인공성에 대해 고찰해보았다.

1. 자연을 주제로 하는 기존 디자인 사례

자연주의 디자인

자연주의 디자인은 자연 친화를 중요시하고 인간과 자연을 물리적으로 긴밀히 연결해주는 디자인 철학, 사상이다. 북유럽에서 발전하였으며 단순 제품과 가구뿐만 아닌 인간이 생활하는 인공적인 건축물에서 사용자가 자연을 가까이 접근할 수 있도록 한다. 인공적인 계획으로 자연을 수정하지 않고 자연 그대로의 모습을 유지하는 것을 중요시한다. 사용자에게 자연을 느낄 수 있도록 외형을 디자인하고 자연 친화적인 재료로 디자인하고 자연 소재를 그대로 사용

하기도 한다.²²⁾ 대표적으로 유기적 건축을 완성한 Frank Lloyd Wright가 자연주의 디자인을 표방한 디자이너이다. 그는 “자연을 관찰하라. 자연을 사랑하라. 자연과 가까이하라. 그렇다면 자연은 절대로 배신하지 않을 것이다.”라는 철학으로 건축은 자연을 지배하는 것이 아닌 자연과 연결되어 조화롭게 어울려야 한다는 유기적 세계관에 바탕으로 디자인을 하였다.²³⁾ 그의 대표적인 건축물인 낙수장은 자연 그대로인 폭포 위에 지어졌으며 재료 또한 지역에서 가져온 자연 그대로인 석재를 사용하였고 집 일부를 가공되지 않은 자연석 그대로를 끌어들이었다. 구겐하임 미술관은 바닥과 벽, 천장이 함께 흘러가는 모양을 통해 공간과 구조의 유기적인 흐름을 추구하였다.



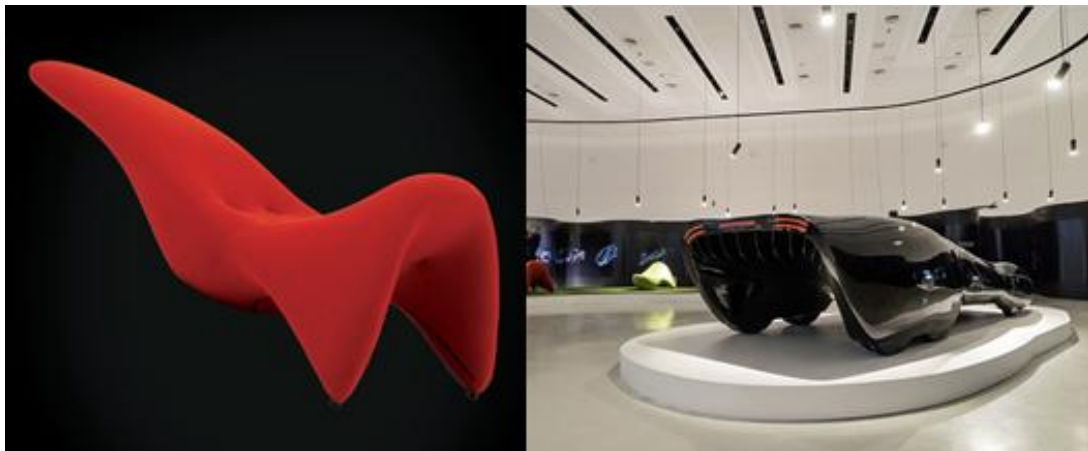
[그림 3-8] 자연주의 디자인. Solomon R. Guggenheim Museum(1959). Frank Lloyd Wright
(출처: The Guggenheim Museums and Foundation. www.guggenheim.org)

22) Luke. (2015). 북유럽 자연주의 디자인, 자연을 어떻게 즐기고 소유하나. Nordikhus. www.nordikhus.com

23) 이철환. (2017). 20세기 건축계의 위대한 별, 프랭크 로이드 라이트. 뉴스핌. <http://www.newspim.com/news/view/20171214000195>

오가닉 디자인

오가닉 디자인(Organic Design)은 자연의 유기적이고 흐르는 듯한 곡선 형태 스타일을 가진 제품디자인이다. 물결의 라인, 동적인 곡선, 아치형 등 기하학적이고 기능주의적 디자인과 대비되는 형태를 지닌다. 오가닉 디자인에 대한 열망은 현대 제품디자인이 발전하면서 지속해서 보이는 양식이다. 1946년에 Piaggio가 디자인한 Vespa motorised scooter와 1950년에 Charles Eames가 디자인한 파이버글라스 재질의 암체어인 Dax가 디자인 역사에서 대표적인 오가닉 디자인이다. 이후 플라스틱의 제조기술이 발전하면서 1970년대 오가닉 디자인의 가구디자인이 성행하였다. 그리고 2000년대부터 자동차디자인 분야에서 오가닉 디자인 스타일은 대표적인 Ron Arad, Luigi Colani, Massimo Iosa Ghini, Ross Lovegrove, and Philippe Starck 등이 오가닉 디자인 영향을 받은 대표적인 디자이너이다.²⁴⁾



[그림 3-9] 오가닉 디자인. Kusch chaise longue(1969)/T600(2015). Luigi Colani (출처: DDP 루이지 콜라니 특별전(2018), <http://www.ddp.or.kr> / 윤세호(2018). "자연을 디자인하다" 루이지 콜라니 특별전. <https://doctorsnews.co.kr/news>)

24) EMAMI DESIGN. [Organic-design]

<http://www.industrial-design-germany.com/design/organic-design>



[그림 3-10] 오가닉 디자인. Bone Chair(2006). Joris Laarman
(출처: Moma Organic Furniture Design Competition, www.moma.org)

자연 모방 디자인

최근에는 자연으로부터 다양하고 신비한 미적표현 요소와 최첨단 기술 아이디어를 찾고자 하는 연구들이 활발히 진행되고 있다. 선진국을 중심으로 생체모사 로봇틱스 생체모방 나노구조 생산기술산업 디자인 기술건축 디자인 등에서 생체모사 과학에 대한 연구에 역점을 두고 있고 생체학자물리학자 공학자 과학자 디자이너의 상호 기술협력이 긴밀하게 이루어지고 있다. 현재 인류가 해결하기 어려운 기술적 난제의 해법을 자연에서 찾을 수 있을 것으로 생각하고 있다.²⁵⁾

자연 모방 디자인은 디자인적 조형적 심미성과 의미를 표현하기보다 기능

25) 박강근, 이동우 (2016). 친환경 대공간 건축물의 자연 모방 디자인에 관한 연구. 주거환경, pp. 2.

성을 우선으로 한다. 예로 일본의 신칸센을 들 수 있는데 열차의 소음을 줄이기 위하여 물총새가 고요히 사냥하는 부리의 형태를 가져왔다. 자연의 기능성만을 주로 가져오지만 그만큼 자연의 형상을 변형 없이 가져오기에 우연히 조형적 심미성까지 해결되기도 한다.



[그림 3-11] 자연 모방 디자인. Mercedes-Benz's Boxfish oncept
/ Shinkansen Bullet Train

(출처: Jaymi Heimbuch (2009). Jaymi Heimbuch Nature-Inspired Innovation: 9
Examples of Biomimicry in Action. www.treehugger.com)

자연현상을 이용한 디자인

자연을 디자인에 끌어들인 대부분 사례는 자연의 형태에서 많이 가져왔다. 이러한 자연의 표상을 디자인에 끌어들이는 결국 인공물로 치환되는 과정에서 자연성을 잃고 오히려 복잡한 유기적 곡선이나 요소를 사용하여 인공성을 늘려 복잡하게 만드는 역효과를 불러일으킬 수 있다. 자연을 인공에 유입하는 궁극적인 목적은 자연의 감성 획득에 있을 것인데 이를 시각적이 아닌 다른 감각을 자연현상을 통해 끌어들인 도쿠진 요시오카의 작품이 도드라졌다. 그는 시각적인 요소보다 바람과 빛을 체험적인 요소로써 자연현상을 작품에 끌어들였다.

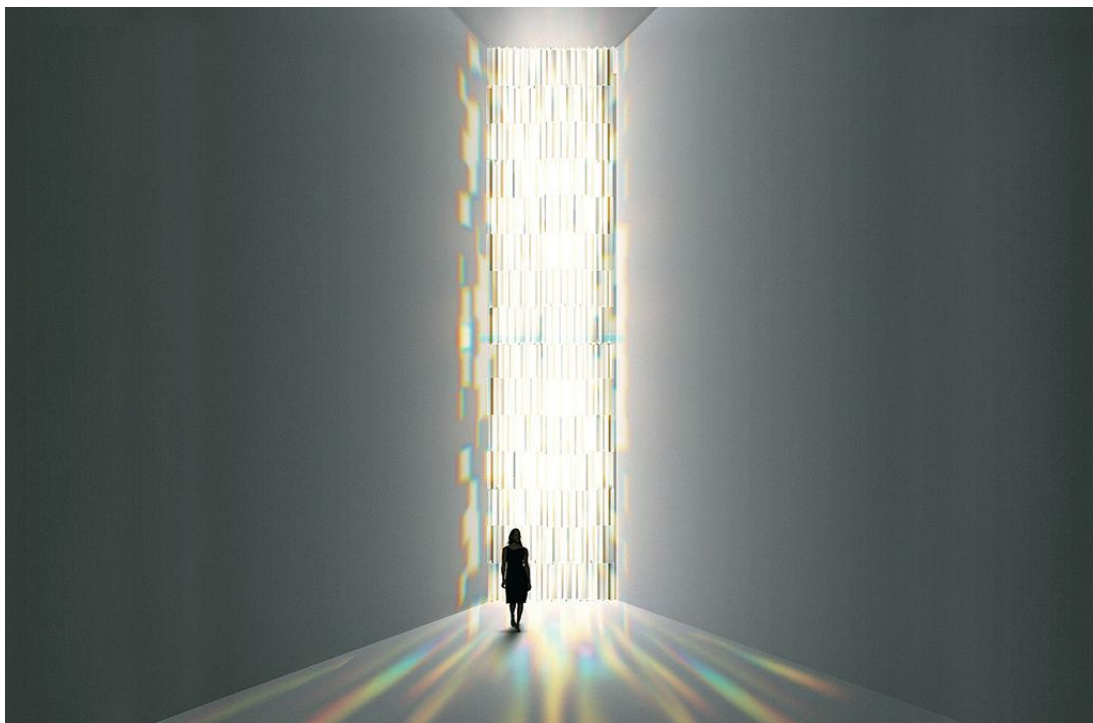
그의 작품은 자연의 형태가 아닌 자연현상을 가져왔지만, 디자인보다는 예술, 설치작품에 가깝다. 그의 작품 접근에 대한 방향성을 제품에 사용 가능성을 알 수 있었다.



[그림 3-12] Tornado(2007). Tokujin Yoshioka
(출처: <https://www.tokujin.com>)



[그림 3-13] Snow(2010). Tokujin Yoshioka
(출처: <https://www.tokujin.com>)



[그림 3-14] Rainbow Church(2010). Tokujin Yoshioka
(출처: <https://www.tokujin.com>)

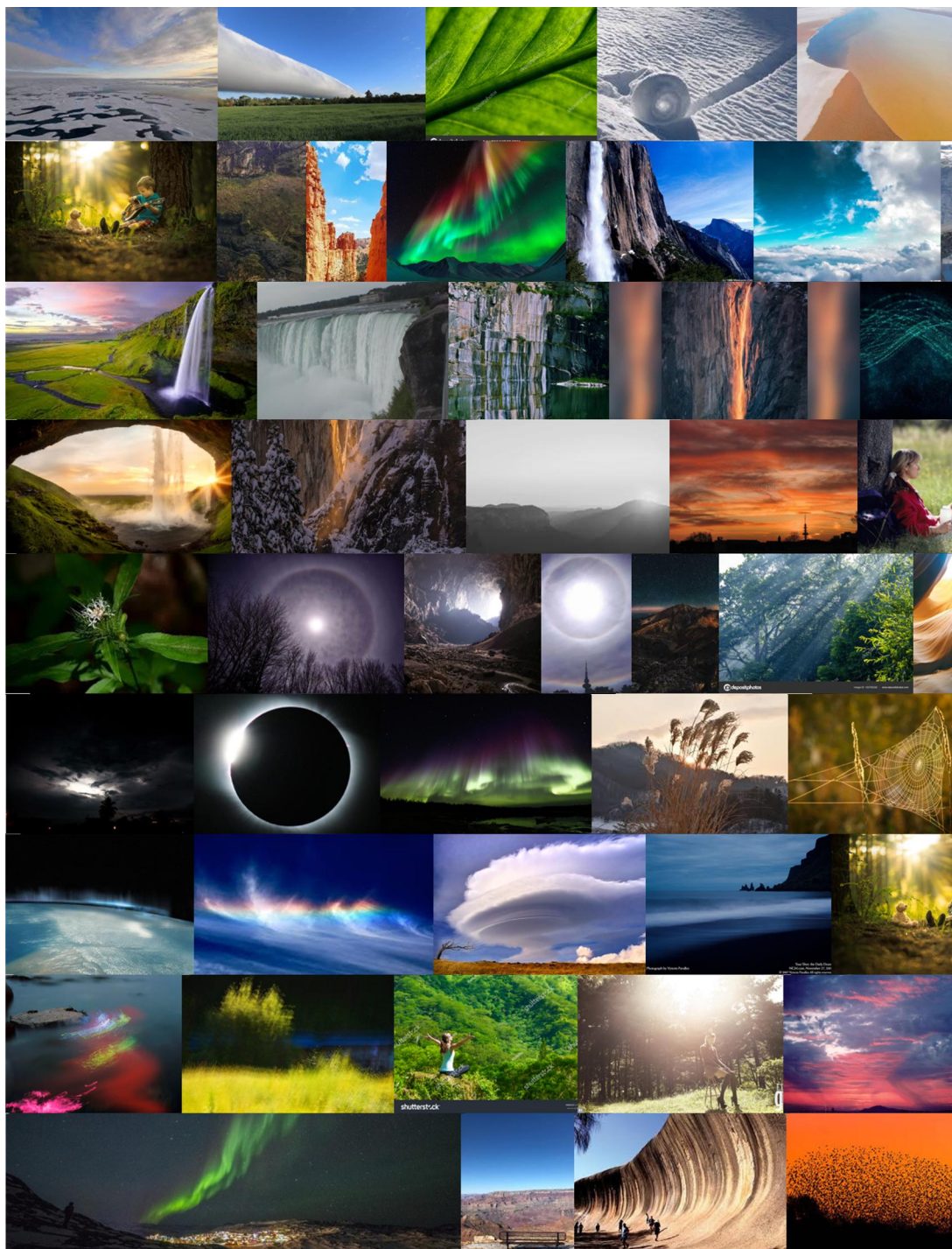
2. 자연과 인공성

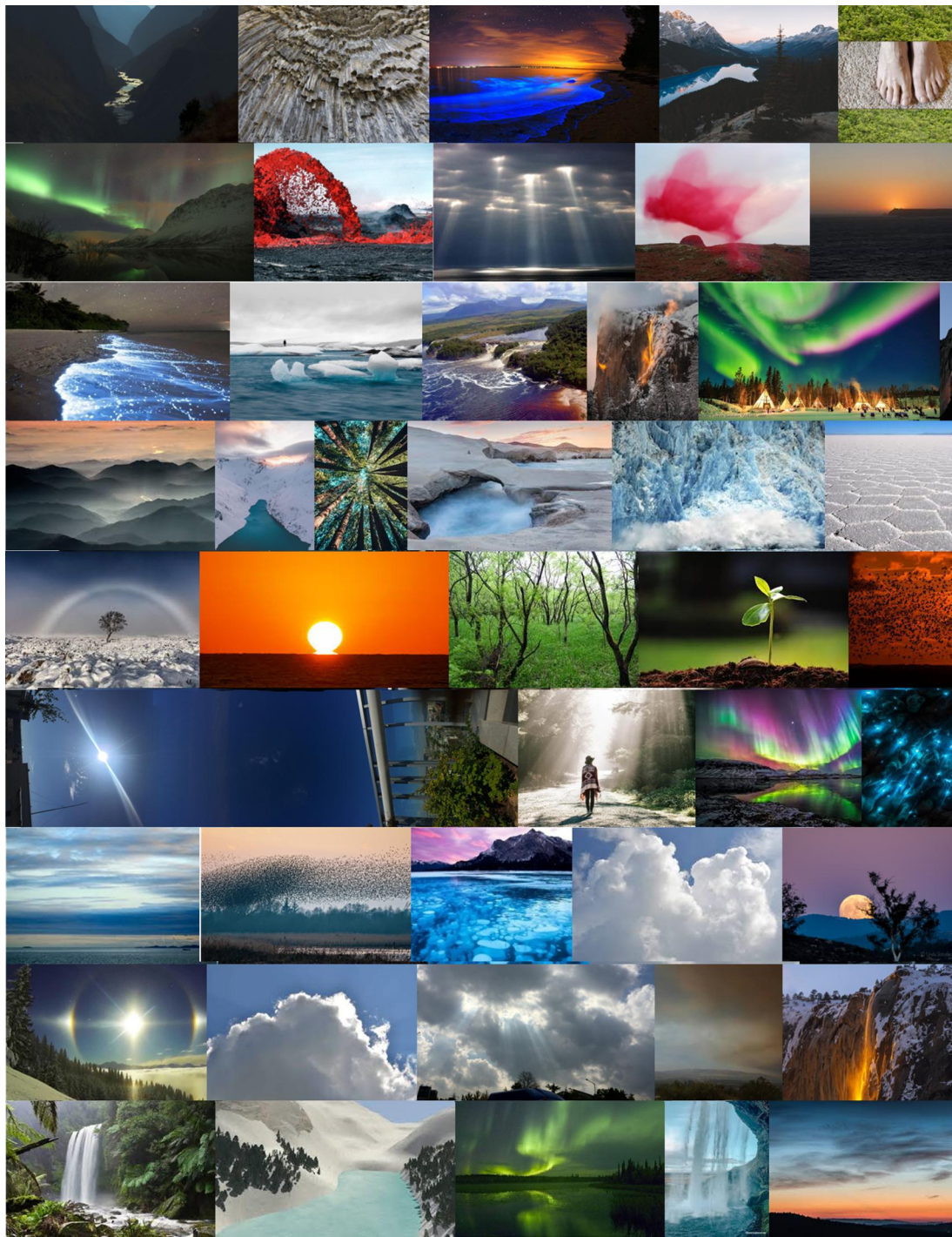
3.2.1에서 자연을 이용한 기존 디자인 사례를 고찰해보았을 때 자연현상을 이용한 설치작품 제외하고 대부분의 디자인 제품에서는 단순히 자연을 인공 공간 안에 두거나 인공물을 자연 속과 가까이하거나 자연의 이미지를 차용하는 방법을 사용했다. 자연의 형태와 원리를 인공적으로 가공하여 디자인적 의미를 가지게 되는데 자연의 수학적 원리, 비례, 구조적, 형태적, 기능적, 미적 특징, 색채, 소재를 가공하여 조형을 창작한다.²⁶⁾ 자연과 인공을 단순히 표상적으로 합치하는 디자인 접근은 자연의 감성을 느끼기에 한계를 가지므로 비물질적인 자연현상을 인공에 끌어들여 사용자가 자연의 순수한 감성을 느끼게 할 수 있다. 이를 위해 자연과 인공성 각각의 요소들을 살펴보고자 한다. 특히 디자인된 제품은 그 자체가 인공물이기 때문에 유입해야 할 대상인 자연현상에 대한 가능성 탐색이 중요하다. 이를 위해 자연현상의 이미지 무드보드를 만들어 어떠한 자연의 요소를 인공성과 연결할지 고찰 해보았다. 더불어 자연현상과 인공의 성격과 요소를 구분하여 살펴보았다. 자연현상은 사용자가 기존에 가지고 있는 경험에서 불러일으키는 긍정적인 감성을 유도하기 위해 일상에서 경험하기 힘든 자연현상은 제외하였다.

| | 성격 | 요소 |
|------|--------------------------|---|
| 자연현상 | 불규칙성, 비물질성, 곡선, 유기적, 시간성 | 바람, 빛, 진동, 반사, 온도, 비, 눈, 오로라, 환월, 무지개, 빛 기둥, 빗살, 안개, 침식, 퇴적 |
| 인공 | 규칙성, 기하학적, 직선 | 실내공간 |

[표 3-1] 자연현상과 인공의 요소

26) 박희준 (2004). 자연유기체를 통한 산업제품 조형의 응용성에 대한 연구. Archives of Design Research





[그림 3-16] 이미지 무드보드, 자연현상

3. 자연 표상이 아닌 자연현상

4.1 작품연구 1차와 4.2 작품연구 2차에서 12개의 작품을 결과물 경향성과 앞서 선행되었던 명상, 현상학, 자연관에 관한 문헌고찰, 실증적인 명상과 공간 체험 등을 종합하여 디자인 컨셉을 구체화하였다. ‘인공 공간에서의 자연획득’이 구체화한 디자인 의도와 영역으로 그 가능성을 두 가지로 본다. 첫째, 인공물과 자연 사이의 경계를 허물어 인공 공간 내에서 인간과 자연을 연결하는 것, 둘째, 자연현상을 인공환경으로 끌어들이는 것이다. 인공환경에 자연요소의 도입은 인간의 삶에 휴식과 안정감을 줄 수 있다.

기존의 자연을 디자인에 접목한 사례로는 자연의 형태를 모방하는 것, 자연물을 디자인 재료로 사용하는 것, 자연현상과 원리를 이용하는 것, 특정 자연관에 의해 디자인하는 것 등이 있었다. 이는 자연주의, 오가닉 디자인, 생체모방 디자인 등 새로운 디자인 영역을 만들었다. 하지만 기존의 자연을 접목한 제품 디자인은 자연의 감성 획득이 부족하며 대부분 자연을 그대로 단순히 실내공간에 배치하는 방식 또는 자연의 형태를 모방하는 방식이 대부분이다. 이는 단순히 시각적인 인지의 영역에서 자연을 인공성으로 치환시킨 것으로 오히려 인공 환경에서 인공물로 인한 복잡성을 늘리는 역효과를 발생할 수 있다. 또한, 자연의 유기적 곡선을 사용한 공간, 제품들은 오히려 자연의 감성과 거리가 멀어지기도 한다. 자연 감성이 아닌 오히려 미래적인, 인공적인 감성을 자아내기도 한다.

단순한 자연물과 인공물의 형태적인 결합이 아닌 인공에서 자연현상 또는 자연 감각, 감성을 느낄 수 있도록 끌어오는 것이다. 이 과정에서 시각적인 자연 그대로를 끌어오는 것이 아닌 자연의 현상만을 끌어들이어 디자인 컨셉에 부합하도록 인공성으로 그 의미를 강조할 수 있도록 한다. 그 방법으로는 눈에 보이지 않는 자연 현상을 눈에 보이도록 시각화할 수 있다.

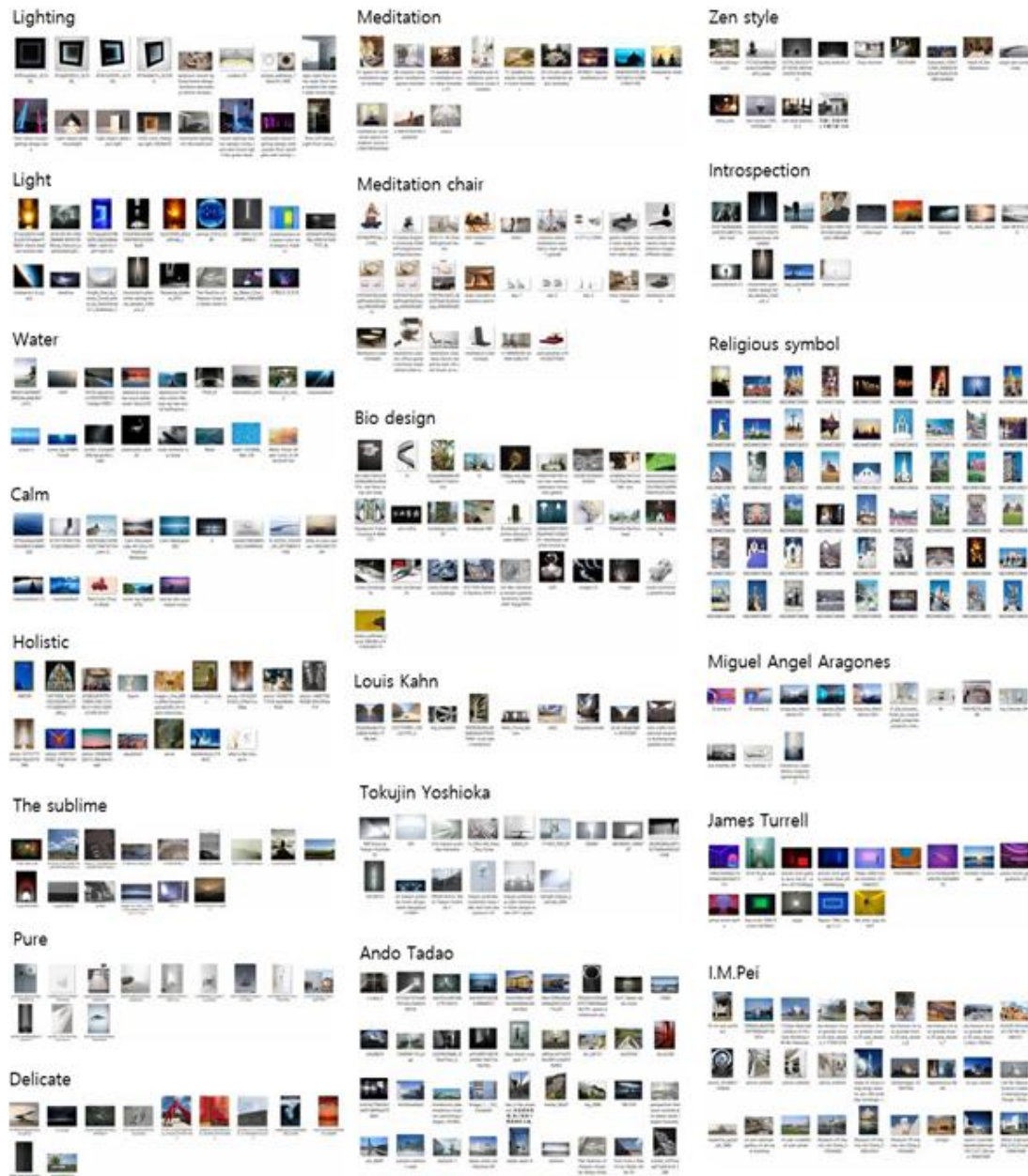
제 4 장 작품연구

제 1 절 작품연구 1차

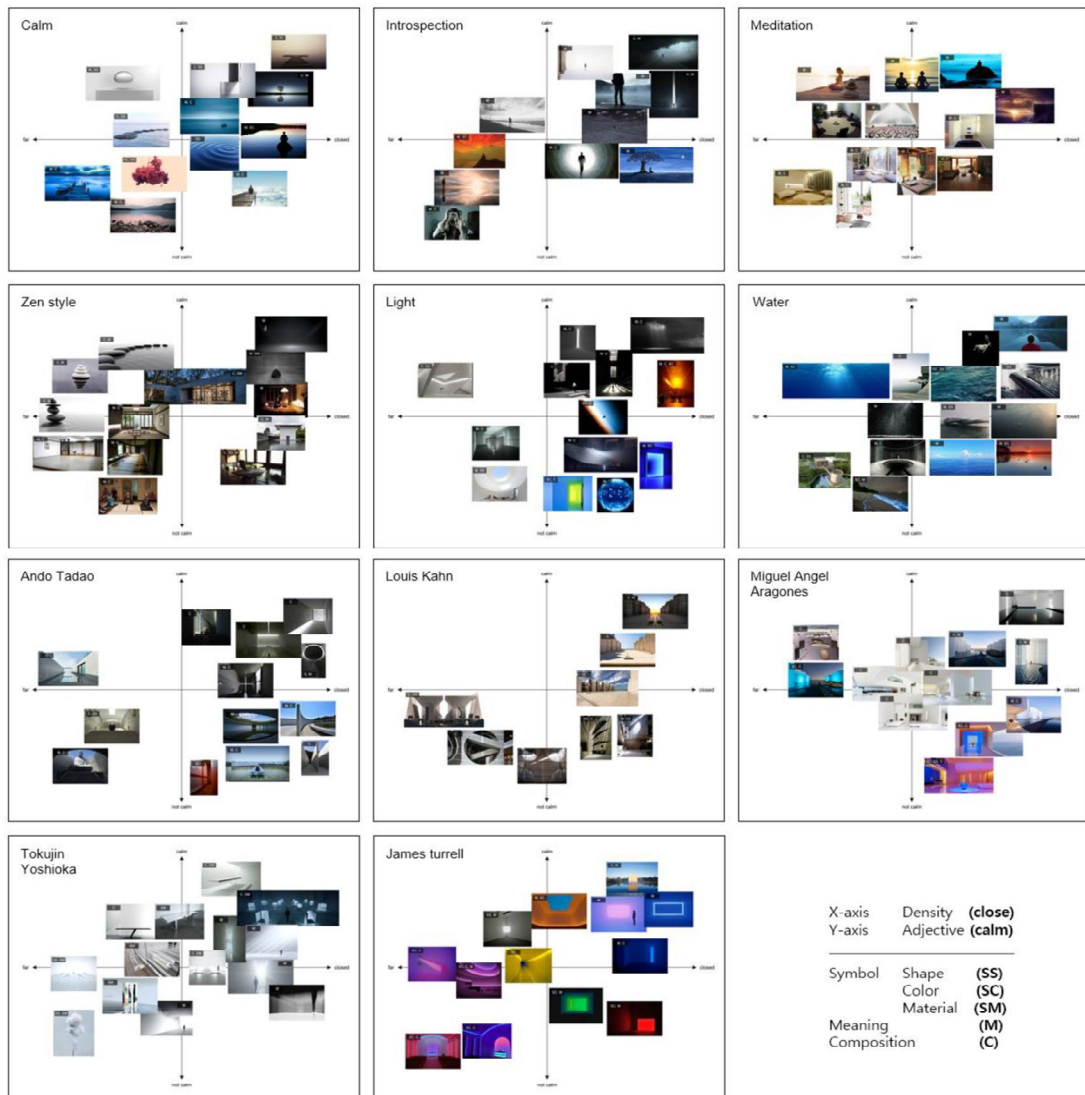
1. 개요

작품연구 1차는 선행적인 연구를 통하여 디자인 초기 가능성에 대해 탐색해보았다. 선행 연구로 넓은 범위에서 명상 관련 문헌고찰과 유사 사례 형용사 이미지 무드보드와 이미지맵핑을 진행하였다. 연구 초기에 디자인 요소의 가능성 영역이 정립되지 않은 상황에서 먼저 의도하고자 하는 디자인의 예상 키워드와 유사 사례를 이미지로써 찾아보았다. 유사 사례와 형용사 이미지를 찾아봄으로써 앞으로 진행하고자 하는 디자인 의도를 직관적으로 알아보고 넓은 범위에서의 가능성 영역을 빠르게 찾아볼 수 있었다. 형용사 이미지를 찾아봄으로써 제품과 직접적인 연관성이 없는 이미지로 앞으로 진행할 디자인의 분위기와 의미를 사전에 직관적으로 알아볼 수 있었다.

무드보드와 더불어 초기 단계에서 의도하고자 하는 분위기의 디자인을 직관적으로 탐색하기 위하여 이미지맵핑을 진행하였다. 이미지는 6개의 형용사와 5명의 디자이너에서 선정하여 진행했다. 형용사는 심리적 안정에 부합하는 형용사를 선정하였고 디자이너 또한 주제가 추구하는 느낌의 작품을 하는 작가를 선정하였다. x축에서는 연구자 스스로가 예상하는 정서, 감성과 어느 정도 가까운지를 y축에서는 이 이미지에서 느껴지는 감성이 얼마나 차분한지를 살펴보았다. 이를 통하여 연구자가 예상하는 안정 됨은 어떠한 성격과 정서를 가지는지, 또는 어떠한 요소가 공통으로 사용되었는지 살펴볼 수 있었다. 이미지맵핑을 통하여 넓게 펼쳐진, 웅장한, 숭고한, 비물질적인 사색적, 기하학적인 특징을 가지면서 차분한 느낌의 디자인을 잠재적으로 의도하고 있음을 알아보았다.



[그림 4-1] 유사 사례와 형용사 이미지



[그림 4-2] 이미지맵핑

유사 사례와 형용사 이미지와 이미지맵핑을 통하여 다음과 같은 선행적 디자인 요소를 선정하였다. 주로 명상의 느낌과 자연의 감각과 관련된 것으로 사색과 숭고함을 공간에서 느껴지도록 의도하고자 했다.

| 방향성 | 방법 | 구체적인 요소 |
|--------------------|-------------------------|---|
| 숭고함, 정신적 평안 | 넓은 공간, 웅장함, 불필요한 자극이 없는 | 나로부터 끝없이 펼쳐진 수평 공간, 발산 어두운 공간과 편안한 빛, 높은 천장 |
| 정신적 통찰 | 명상, 자신의 객관화 | 자신의 객관화, 작아짐, 소산, 바른 자세, 가부좌 |
| 공간과 시간의 흐름 이용 | 공간의 분리, 동선의 제한 | 1장. 어둠, 죽음, 2장. 안정, 평안, 3장. 쾌감, 자기성찰 |
| 인지적 호기심 자극 | 빛의 산란, 반사 | 거울의 이용, 공간의 무한히 펼쳐짐 간접 조명, 빛의 산란, 반사, 그라디언트 |
| 도시에서 벗어난 자연 그대로 획득 | 도시와 단절, 하늘, 자연 빛 획득 | 외부 도시 시각 단절, 온전한 자연, 하늘, 빛 들이기 |
| 시각뿐만 아닌 다른 감각의 사용 | 촉각, 공간과 소리, 향 | 따뜻한 빛, 시원한 바람 |

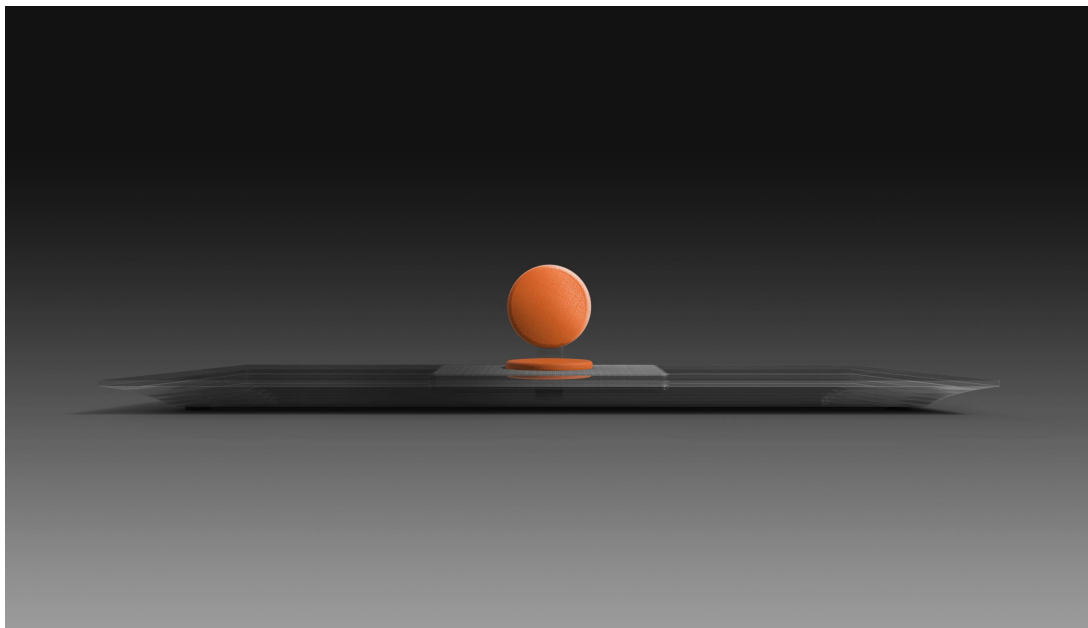
[표 4-1] 작품연구 1차의 선행적 디자인 요소

선행적 디자인 요소를 이용하여 명상이라는 직접적인 주제를 끌어와 그것이 주는 숭고, 사색, 안정적인 느낌을 담아낸 Meditation chair를 작품연구의 가장 첫 번째 디자인으로 진행하였다. 이후, 인간의 인지 경험적 영향을 가장 적극적으로 줄 수 있는 디자인을 공간이라 생각하여 의도하고자 하는 감성, 정서를 풍부하게 표현하기 위하여 Meditation Chair가 쓰일 수 있는 공간디자인 2안을 진행했다. 자연과 단절되어 인간성이 상실된 도심 속 공간인 Concept Space in Urban area을, 그리고 가장 극적으로 주장을 표현할 수 있는 자연 속 공간 Concept Space for Nature을 진행하였다.

2. 디자인

1) Meditation chair

Meditation Chair는 판재의 투명 아크릴을 겹겹이 적층하여 형태를 구성하는 의자이다. 투명 아크릴을 겹겹이 쌓았을 때 표면에서 빛이 반사되고 투과되는 재질 표현과 한 명이 앉기에는 넓어 보이는 좌석 공간을 통하여 사용자에게 ‘나로부터 넓게 펼쳐짐’, ‘차분하게 가라앉음, 그 위의 통찰’, ‘안정됨 속의 긴장감’ 등을 느낄 수 있도록 디자인하였다. 앉는 부분을 수평적으로 극단적으로 넓게 하여 사색적이고 안정적인 감성을 느껴지게 하였다. 탑뷰에서 보았을 때 사다리꼴로 하여 나로부터 넓게 펼쳐지는 느낌을 주었다. 앉는 부분은 명상의 자로서 기능적으로는 가부좌하기 편하도록, 그리고 척추를 받혀줄 수 있도록 하였다. 앉는 부분이 아닌 공간은 명상도구나 향을 놓을 수 있는 테이블의 역할을 할 수 있다.



[그림 4-3] Meditation Chair, front



[그림 4-4] Meditation Chair, back

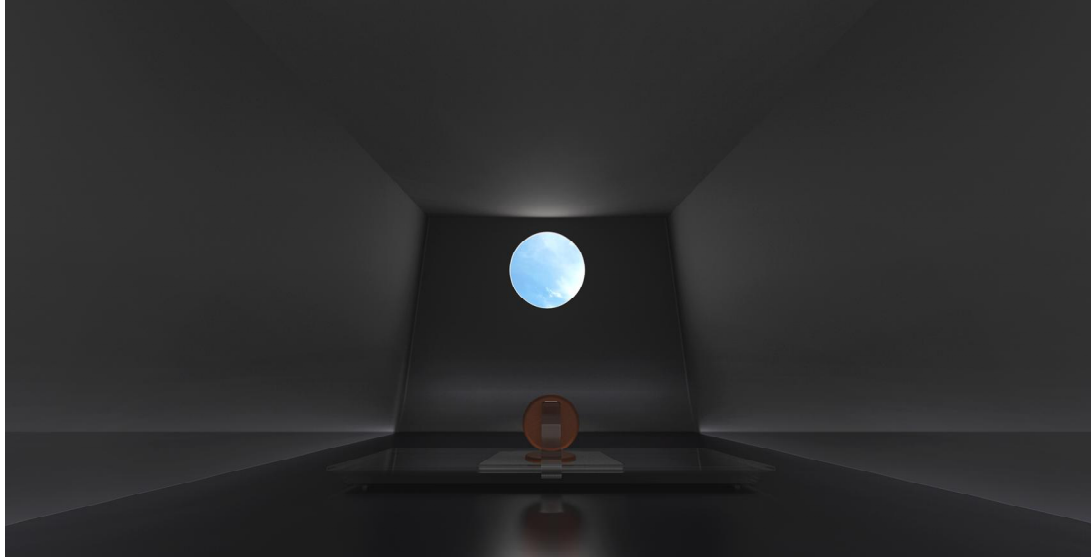


[그림 4-5] Meditation Chair, side



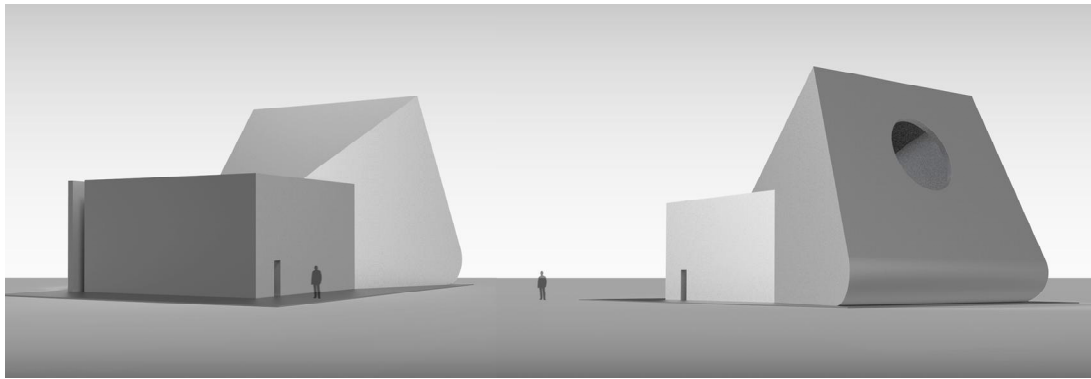
[그림 4-6] Meditation Chair, top

2) Concept Space in Urban area



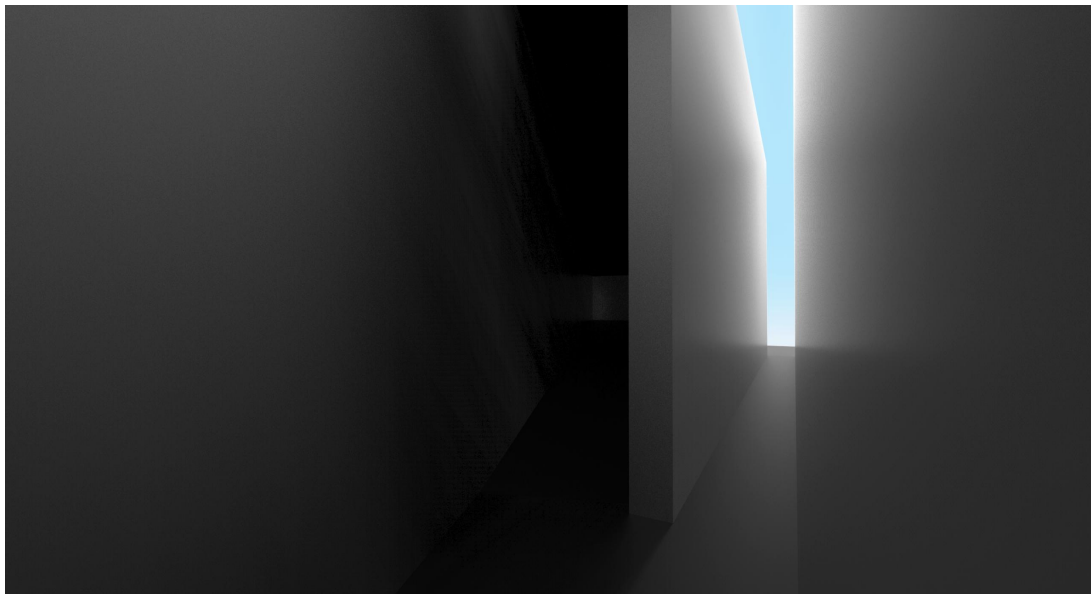
[그림 4-7] Concept Space in Urban area, inside

도심 속 공간은 주요공간까지 동선구획, 도심과 단절, 자연과 연결, 끊임없이 펼쳐진 수평의 공간, 공간형태를 통한 웅장함, 나로부터 펼쳐짐 등의 인간 내면의 정서, 감성적 경험을 위하여 디자인하였다. 주요공간까지 들어가는 좁고 긴 통로는 수직으로 펼쳐진 노출콘크리트로 하늘로 열린 공간과 어둠의 공간으로 연결된다. 사용자는 이 통로를 지나며 자연의 강렬한 습득과 죽음을 경험하도록 의도하였다. 어둡고 좁은 통로를 지나면 넓고 웅장한 공간이 나타난다. 주요공간에는 명상의자만이 하늘로 뚫려 있는 사선의 천장으로 향한다.

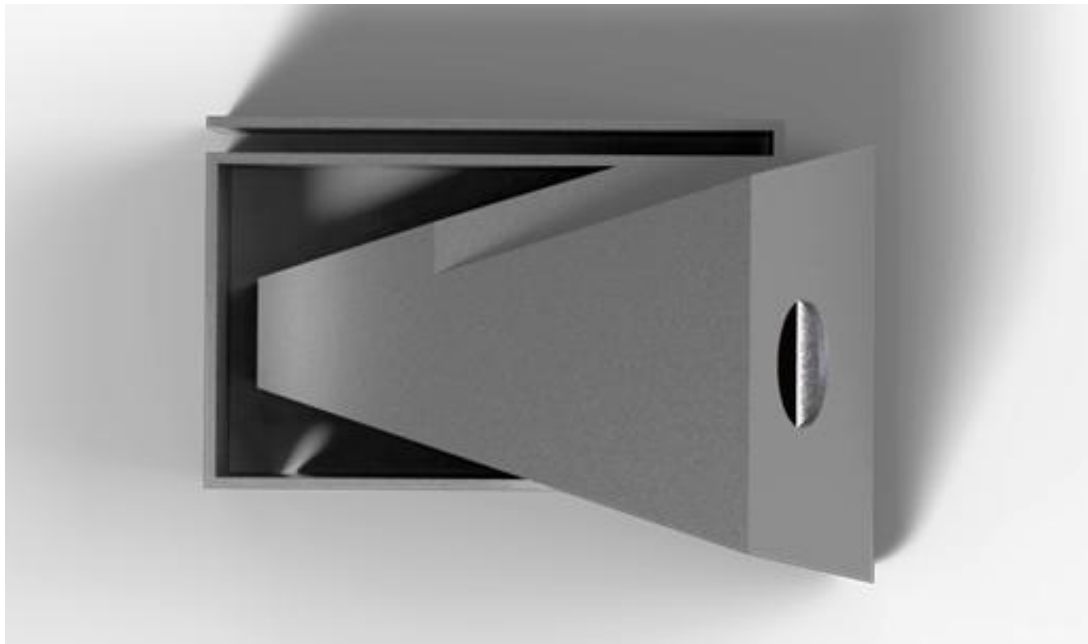


[그림 4-8] Concept Space in Urban area, outside

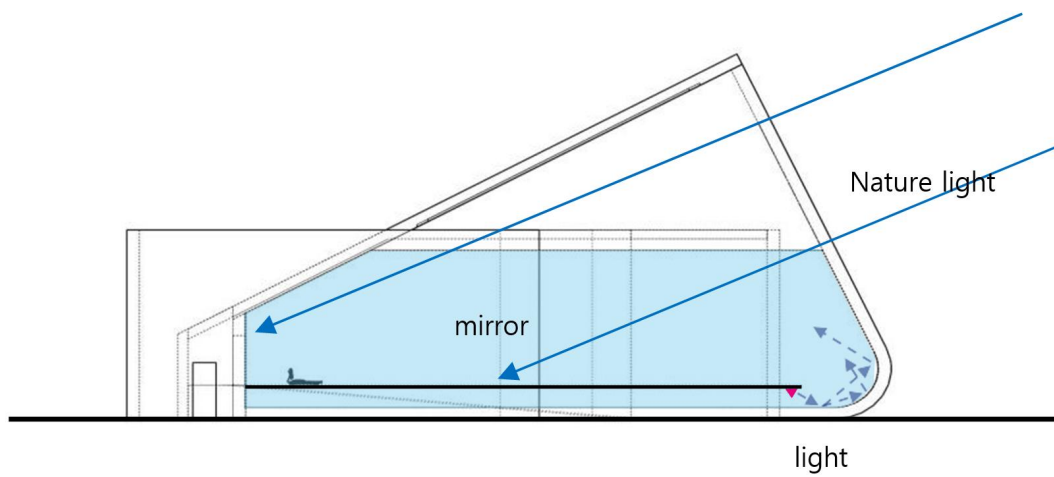
내부는 바닥 위의 바닥과 양옆 벽의 거울로 구성되어 있다. 바닥 아래에서 LED 간접 조명과 파팅라인 없이 곡선으로 이어진 앞 벽은 본인이 앉아있는 바닥과 앞 벽의 경계를 인식하는 감각을 모호하게 만든다. 양옆의 거울은 현재 앉아있는 공간을 수평으로 무한히 펼쳐지도록 보이게 한다. 사용자는 수평으로 끊임없이 펼쳐진 공간과 나로부터 웅장하게 펼쳐진 공간과 도심에 단절되어 하늘만 올려볼 수 있는 천장을 통하여 신성하고, 안정된 정서를 경험할 수 있도록 의도했다.



[그림 4-9] Concept Space in Urban area, path

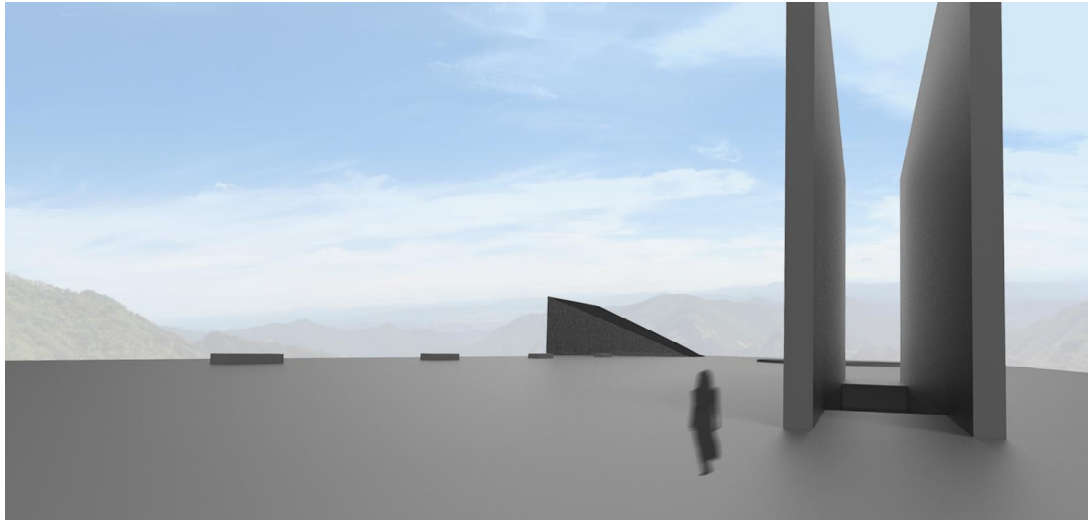


[그림 4-10] Concept Space in Urban area, top



[그림 4-11] Concept Space in Urban area, light system

3) Concept Space for Nature



[그림 4-12] Concept Space for Nature, outside and entrance

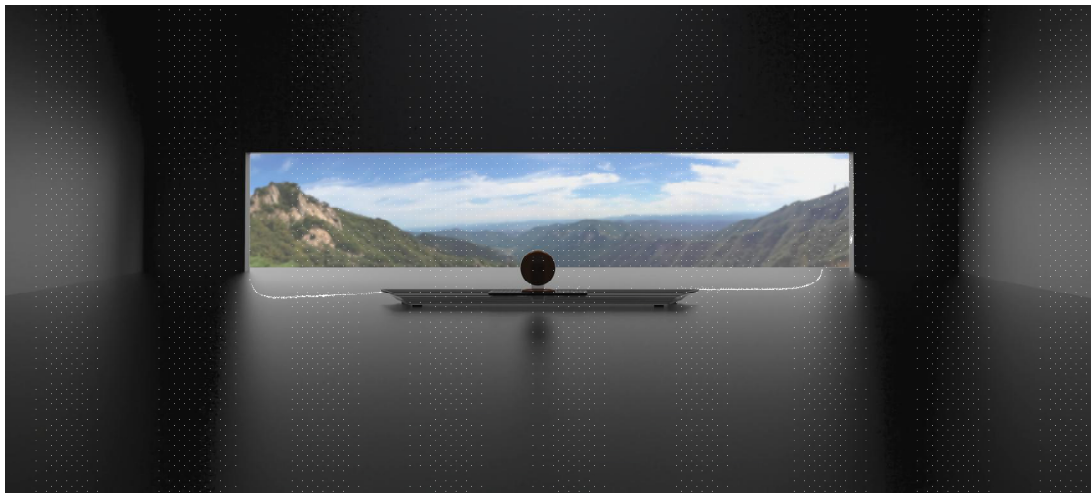
자연 속 공간은 산 중턱에 있는 공간으로 상정하고 공간과 동선을 구획하였다. 넓은 광장과 그 아래로 3개의 공간으로 구성된다. 광장은 산책의 공간으로 사용자는 끝없이 넓게 펼쳐진 공간 위에서 인공적 직선 너머로 이어진 자연의 풍경을 획득하며 걸어 다닐 수 있다. 산책 활동은 아래 실내공간 들어가기 전 심장을 뛰게 만들어 뇌의 혈류량을 증가시켜 실내에서 효과적으로 관조할



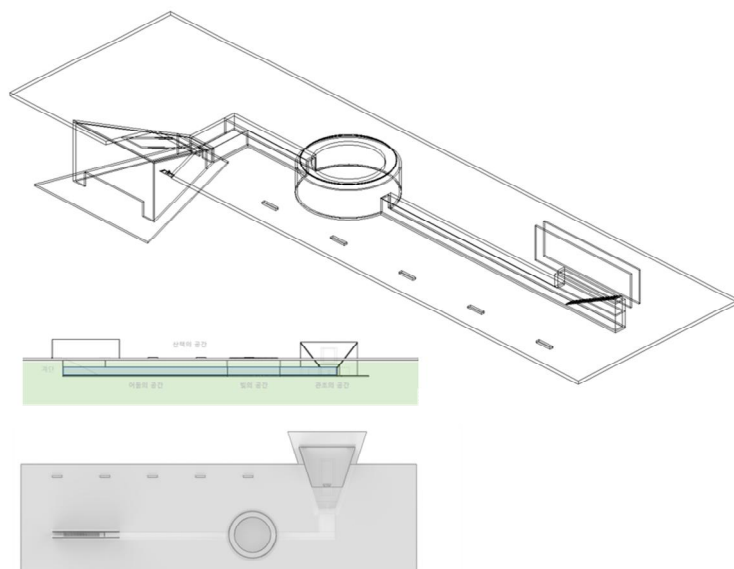
[그림 4-13] Concept Space for Nature, space and path

수 있도록 돕는다. 또한, 빛에 의한 시각적 대비는 아래 공간을 더욱 극적으로 경험할 수 있게 한다. 수직으로 좁은 계단으로 아래로 내려가면 좁고 어두운 직선 통로가 나온다. 그 끝으로 자연 빛으로 채워진 다음 공간의 목적지로 이끈다. 다음 공간은 빛의 공간으로 천장이 열린 실내이다. 어둠의 공

간과 관조의 공간의 연결점으로 관조의 공간에 들어가기 전 시각적인 극적 대비 경험과 자연을 습득하며 휴식하는 공간이다. 관조의 공간은 그림자 속에서 밝은 자연을 객관적으로 바라보면서 명상의자에 앉아 또는 천천히 걸어다니며 관조하는 공간이다. 사용자는 일련의 공간을 경험하며 인간에 내재한 작용을 관찰하고 알아차릴 수 있을 것이다. 이를 통하여 인간 본연의 안정된 상태에서 내면적 통찰, 순수한 감성을 경험할 수 있다.



[그림 4-14] Concept Space for Nature, Main Space



[그림 4-15] Concept Space for Nature, perspective

3. 소결

작품연구 1은 연구 초기에 선행적으로 디자인을 하고 방향성을 가지는 것에 의미가 있다. 이를 통해 심리적 안정과 순수한 감성을 불러일으키는 작용을 명상이 주요한 주제가 맞음을 확인할 수 있었고 또한 자연과 비물질성이 중요한 디자인 주제임을 알 수 있었다. 작품연구 1차의 결과물을 통하여 그저 단순하고, 웅장한 느낌이 드는 공간디자인이라는 한계점을 가진다. 또한, 기존의 디자인 사례의 조형과 의미가 차별성이 없고 적용한 디자인 요소 또한 범위와 깊이가 좁았다. 작품연구 2차에서는 좀 더 깊이 있고 명확한 논리적인 견해와 주장을 가지기 위해 다양한 철학, 인문학 서적과 함께 영상, 관련 논문 등 문헌에서 가능성을 더 찾고자 하였다.

제 2 절 작품연구 2차

1. 개요

작품연구 1차 이후 같은 주제에 관한 연구를 더 진행하였고 더불어 직접 명상하여 작용원리를 관찰하여 다음과 같은 커다란 디자인 요소를 통해 디자인을 진행하였다. 이를 통하여 의도하고자 하는 디자인을 광범위의 영역에서 가능성을 탐색하고 이후 결과물을 통한 경향성을 토대로 의도와 견해를 구체화하여 디자인 영역을 구축하여 새로운 조형언어를 만들어낸다.

디자인 요소를 추출하기 위해서 현대인의 심리적 불안정성을 해소하고 순수한 감성을 불러일으키기 위하여 이와 유사한 인간 내면작용의 영역을 탐구하고 직접 체험한다. 이성의 한계를 주장하고 인간 인식과 관련 인문 철학적 영역의 탐구와 이를 이용한 기존의 디자인 사례의 접근법을 고찰한다. 문헌연구와 사례 분석과 함께 실증적으로 연구자 스스로 인간 내적작용을 경험할 수 있는 공간 또는 활동을 체험한 후 내재화하고 디자인 원칙, 요소를 추출하여 통합, 직관적 디자인을 수행했다.

공간체험

디자인은 이성적인 판단, 논리의 영역이기도 하지만 조형성과 의미성으로 인간인지, 감성에 영향을 미치는 직관적, 감성적, 체험적 영역이기도 하다. 유의미한 디자인 결과물을 얻기 위해서는 문헌에서의 개념을 통한 디자인 요소 추출뿐만 아니라 실제 세상에서 스스로 직접 체험하고, 작용을 관찰하였다. 또한, 디자인하기에 앞서 디자이너 몸 상태를 디자인 분위기에 맞게 차분하게 안정화하고, 명상과 종교 활동을 경험하여 내면의 작용을 관찰하고 내재화하여 직관, 통합적인 디자인을 진행하고자 하였다. 차분한 느낌의 공간이나 종교 공간, 종교 체험을 경험해보았다.



[그림 4-16] 공간체험, 뮤지엄 산



[그림 4-17] 공간체험, 종교 공간

명상 체험

개념의 영역뿐만 아니라 현실 영역에서 연구자 스스로 인간 내면작용을 관찰하며 의도하고자 하는 디자인 수행에 적합한 몸을 만들고자 명상을 체험하였다. 선릉에 있는 명상센터 리프레쉬 마인드에서 5개월간 매주 1회 수업에 참여하여 명상 방법과 인간 내면작용에 대해 배우고 약 한 시간 정도 명상 세션을 가지고 일상생활 전반에도 명상을 실천하였다.



[그림 4-18] 명상 실천, 리프레쉬 마인드

명상, 현상학, 자연관에 대한 문헌고찰과 더불어 아래와 같은 디자인 요소를 추출하였다. 의도하고자 하는 디자인 분위기를 중심으로 이와 연결된 의미와 표현 요소로 디자인 요소를 정리하였다.

| | 요소 |
|-----|---|
| 분위기 | 사색적, 관조적, 숭고한, 명료한, 순수한, 차분한, 가라앉음, 내면으로 몰입, 명상적, 심리적 편안함, 극적인, 의외성 |
| 의미 | 자연과 연결됨, 시간성, 외부로부터 차단, 죽음, 위로의, 기억성, 인간성, 긍정성, 통찰적, 현재의 명료 |
| 표현 | 거대한 규모, 무한히 펼쳐짐, 다감각 자극, 이완과 집중(각성), 자연과 인공성 충돌, 공백(대비), 비물질, 자연관, 재료, 물성 |

[표 4-2] 작품연구 2차 디자인 의미, 분위기, 표현



[그림 4-19] 작품연구 2차 디자인 의미, 분위기, 표현

의미와 표현적인 디자인 요소와 더불어 의도하고자 하는 디자인 필요조건을 다음과 같이 정립하였다.

- 연구 목적에 부합하는 결과로서 디자인의 기능과 형태로부터 의도하고자 하는 정서와 의미가 분명한 디자인
- 사용자에게 안정적이고 차분한 느낌과 순수한 감성을 불러일으키는 공간 또는 제품디자인
- 일시적인 유희, 오락, 쾌락적 디자인이 아닌 순수한 감성의 디자인
- 기존 상업 디자인의 제조적, 기능적 실용성에서 벗어난 감성적 디자인
- 인간의 표상적 사용자 경험이 아닌 인간 본질의 인식과 내면작용의 사용자 경험 디자인
- 외적 자극에서 벗어나 인간의 내면으로 몰입할 수 있도록 하는 초입적 디자인
- 인간의 내면작용을 관찰하여 원리, 원칙을 적용한 명상적 디자인
- 자연 그대로의 표상이 아닌 자연의 감각, 또는 자연과 인간의 상호작용적 함의를 가지는 디자인
- 평소에 인식하지 못한 사유를 불러일으키는 철학적 역할의 디자인

2. 디자인

1) Living room Table



[그림 4-20] Living room Table, context

Living room Table은 열전도가 높은 얇은 강철 철판이 건물 외벽유리를 관통하는 형태의 테이블이다. 얇은 강철 철판은 바깥 온도와 감각을 적극적으로 실내로 들이는 역할을 한다. 사용자는 테이블을 터치하는 것만으로 바깥 온도를 느낄 수 있다. 자연의 강인한 추위와 뜨거움을 실내에서 경험하는 것이다. 비가 오는 날은 테이블 위에 떨어지는 빗방울의 타격을 느낄 수 있고, 눈이 오는 날은 차분히 테이블 위로 쌓이는 눈을 관찰할 수 있다. 이 테이블을 통하여 사용자는 가장 인공적인 환경인 실내공간에서 자연과 연결되어 있음을 알아차릴 수 있다. 이러한 일상적인 공간에서의 평소에 느끼지 못한 자연과의 교감과 순수한 감성은 인간으로서 의미를 되새기게 하고 일상생활에서의 감각 반경을 확장 시켜 줄 수 있다.



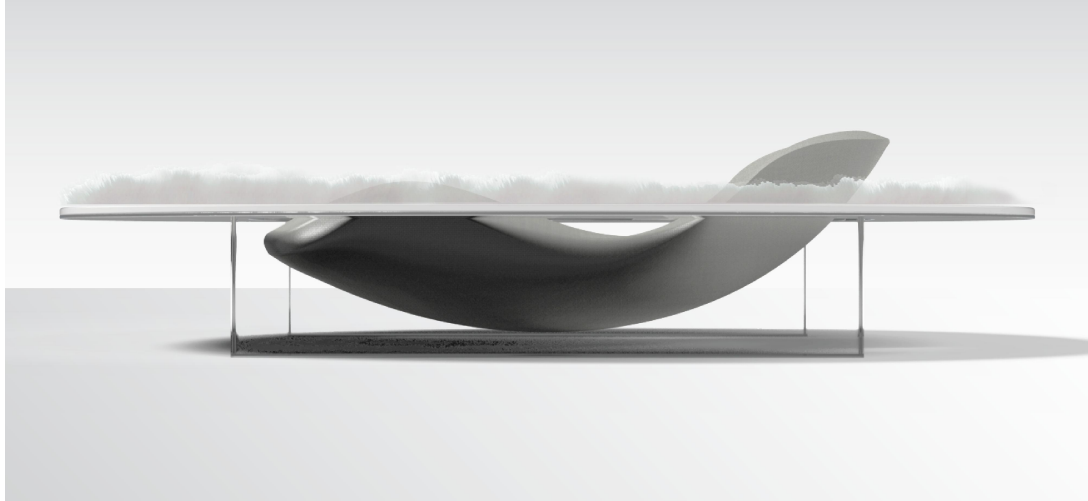
[그림 4-21] Living room Table, perspective

테이블의 다리는 자연의 감각을 전달하는 테이블의 의미를 강조하기 위해 최대한 눈에 보이지 않도록 유리를 사용하였다. 테이블의 비례는 시각적으로 실내에서 바깥으로 향하도록 강조하였으며 얇은 강판을 사용하기에 실내 부분의 상판 아래에는 나무를 덧대어 강도를 높였다. 바깥 부분은 공기의 접촉면적을 최대한 하기 위하여 판재 상하 모두 강철 재질로 노출하였고 열전도를 높게 하도록 철재 상판을 최대한 얇게 디자인하였다.



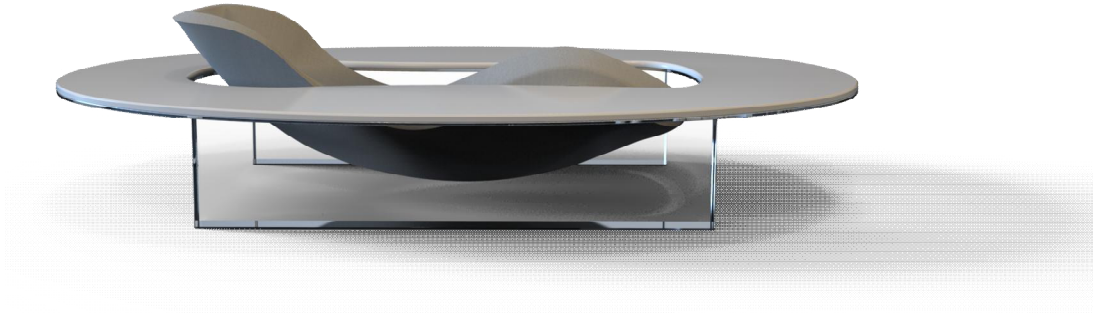
[그림 4-22] Living room Table, side

2) Lounge Chair

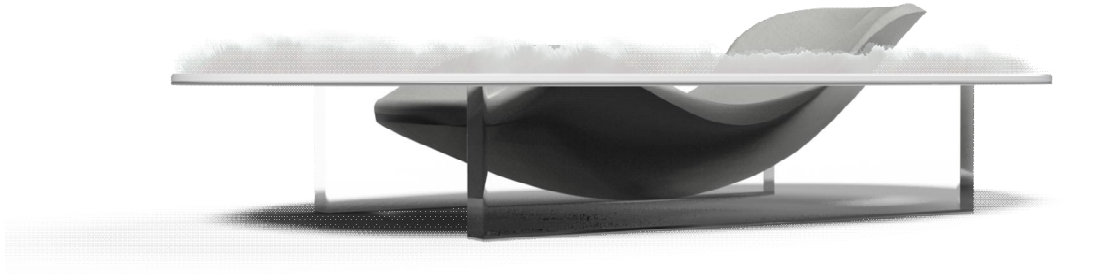


[그림 4-23] Lounge Chair, side

심리적 안정과 정신적 통찰을 위한 Phase 3 두 번째 작품으로 라운지 체어를 디자인했다. 명상의 주요한 작용인 신체적 이완과 정신적 집중을 위한 디자인으로 사용자에게 편안한 사용성과 기능적 확장성, 그리고 미세하게 변화하는 것을 알아차리고 집중할 수 있는 여지를 제공한다. 앉았을 때 눈높이 약간 아래에 넓게 펼쳐진 판재 위로 가볍고 얇은 털들이 공기의 흐름에 따라 불규칙적으로 미세하게 움직이는 것을 관찰할 수 있다. 또한, 판재는 팔걸이로 사용되며 마치 들판에 누워있는 듯한 정서를 사용자에게 불러일으킨다. 자연에서의 감성, 정서를 인공물에 적용하였으며 디자인 요소 중 자연적 인공물이 이에 해당한다.



[그림 4-24] Lounge Chair, side perspective



[그림 4-25] Lounge Chair, perspective

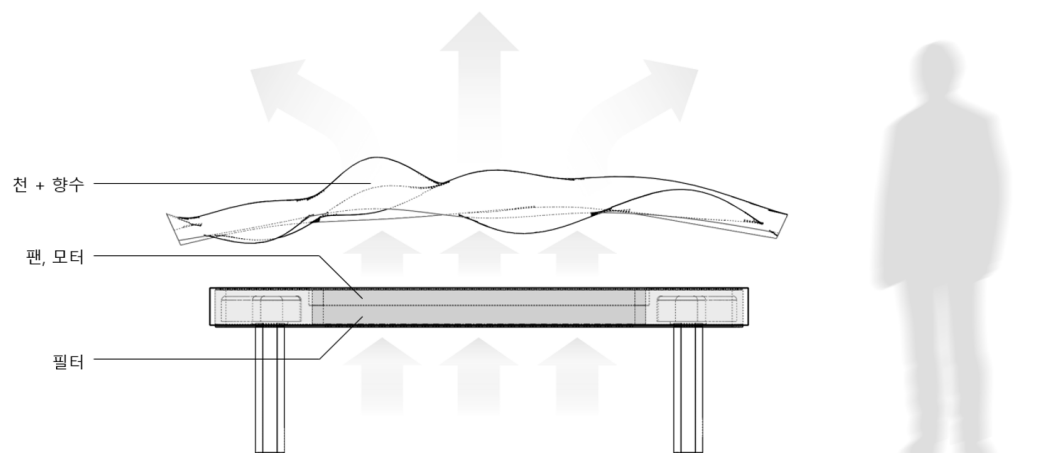
기능적으로 라운지 체어 뿐만 아니라 둘러싸고 있는 판재는 사이드 테이블로도 사람이 앉을 수 있는 용도로도 사용될 수 있다. 미세하게 변화하는 것에 대한 의미와 형태를 강조하기 위하여 다리는 눈에 보이지 않는 또한 제품의 유기적인 곡선 라인이 투과하여 보일 수 있도록 유리를 사용하였다.

3) Air Purifier

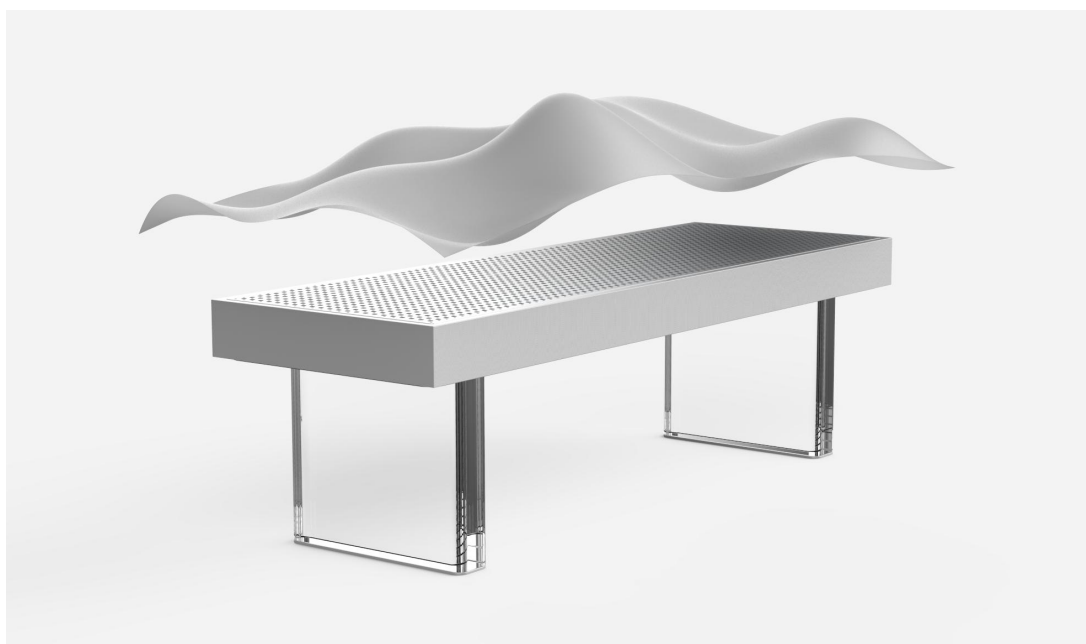


[그림 4-26] Air Purifier, front

심리적 안정과 정신적 통찰을 위한 디자인 Phase 3의 세 번째 디자인으로 공기청정기를 디자인했다. 공기청정기는 실내에 깨끗한 공기를 제공해주는 제품으로 좋음에 대한 디자인으로 적합한 도구이다. 공기청정기와 얇은 천으로 구성되어 있는데 사용자는 토출되는 공기의 흐름으로 미세하게 움직이는 천을 관찰할 수 있다. 테이블 형태의 공기청정기는 넓은 공간으로 좋은 공기를 미세하게 제공하며, 내장된 사운드 유닛은 좋은 소리를 제공한다. 사용자는 본인이 좋아하는 향기를 천에 뿌려 지속해서 토출되는 공기를 통해 공간 전체에 좋은 향기를 경험할 수 있다. 이러한 통합적 경험은 사용자에게 좋음과 안정되고 차분한 정서를 제공한다. 공기청정기가 사용되지 않을 때는 천이 제품 전체를 덮어 토출구로 이물질이 들어가지 않도록 하는 역할을 한다.



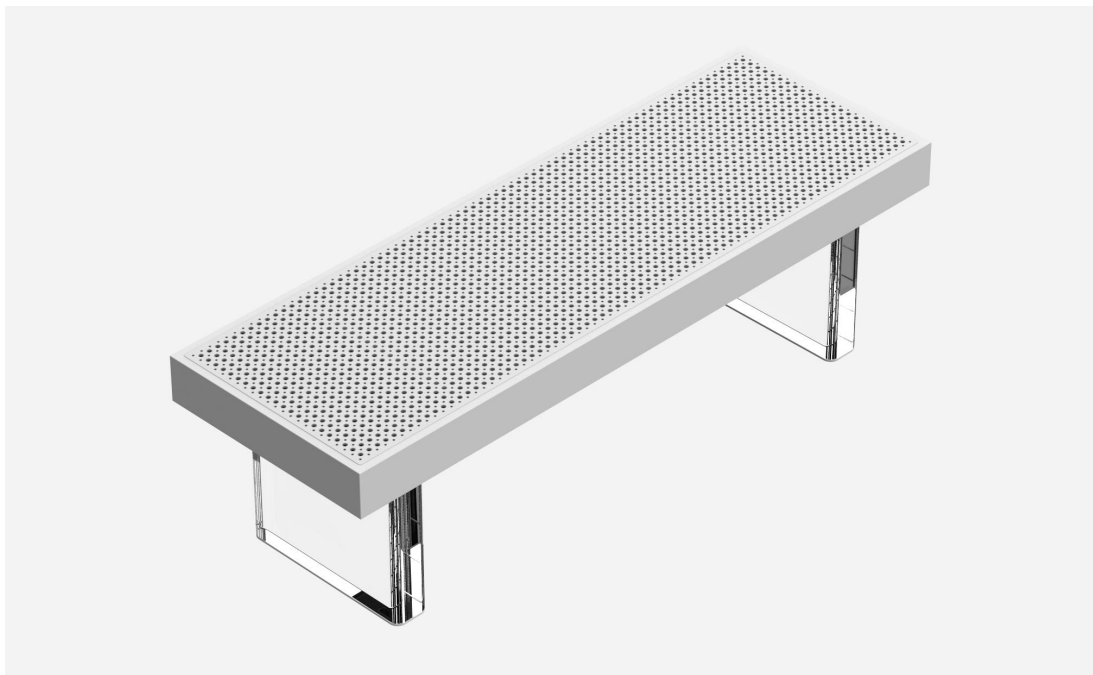
[그림 4-27] Air Purifier, 작동원리



[그림 4-28] Air Purifier, perspective



[그림 4-29] Air Purifier, side



[그림 4-30] Air Purifier, air ventilation

4) Air Purifier 2



[그림 4-31] 자연 이미지, 공기의 흐름과 수공간
(출처: 주홍섭(2016). 한겨레. 그다지 높지 않은 산에 그 깊고 가파른 협곡이 어떻게?. <http://www.hani.co.kr>)

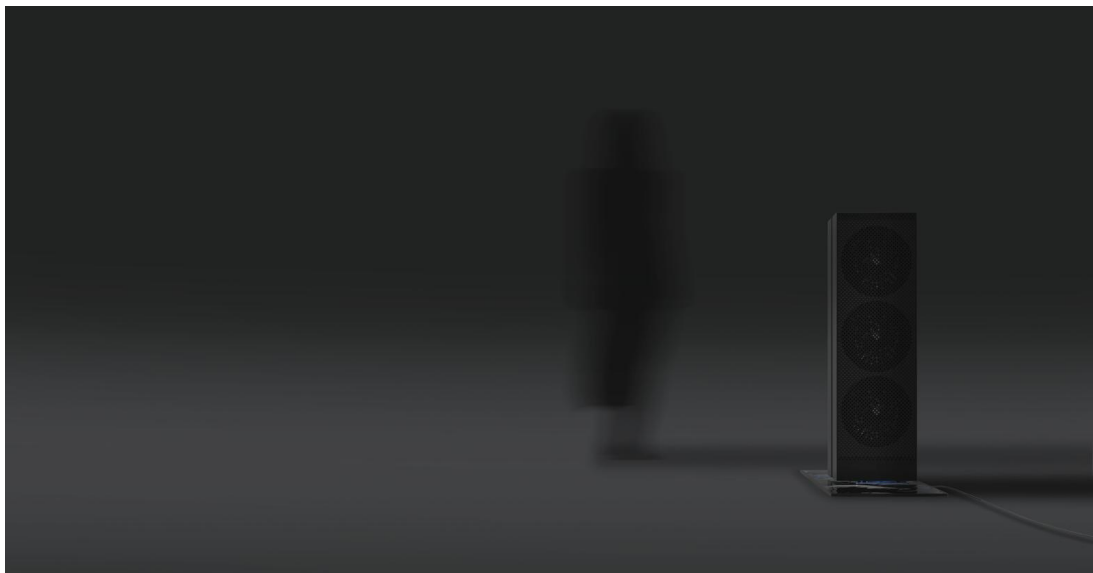
Air purifier 2는 공기를 정화해주고 공간에서 공기의 흐름을 만들어내는 공기청정기 특성에 자연적 함의를 가지는 조형언어를 적용한 디자인이다. 부피감이 느껴지는 바위 사이에서 신선한 바람이 지나가는 것을 기하학의 순수한 조형요소로 치환하고 수평과 수직으로 펼쳐진 조형언어로 자연미와 숭고미가 느껴지는 공기청정기다. 일반적으로 공간에서 사용하는 제품에 사용되지 않는 수공간을 과감하게 적용하여 사용자가 인공실내 환경에서 자연성을 느끼고 비물질과 물질의 충돌에서 오는 명료한 감성을 느낄 수 있는 디자인이다.

조형적으로 부피감이 느껴지는 순수한 형태의 본체부 사이로 청정된 공기가 토출되는 형태이다. 양옆으로 타공판을 통하여 팬으로 공기를 흡입하여 필터를 거쳐 중앙 슬릿으로 공기가 토출된다. 하단 수공간과 본체는 연결부는 투명 아크릴로 거대한 부피감의 물체가 떠 있는 의외성과 비물질성을 가져다준다. 수공간은 별다른 장치 없이 넓은 표면적을 사용하여 실내의 습도에 따라 자연적으로 기화하여 적극적이지 않지만, 자연적인 가습효과를 줄 수 있다.

Air purifier 2는 자연의 함의와 순수한 기하학적 형태가 가지는 숭고함을 통하여 사용자에게 차분하게 가라앉는 사색적 감성을 제공하고자 의도로 디자인되었다.



[그림 4-32] Air Purifier 2, front perspective



[그림 4-33] Air Purifier 2, side



[그림 4-34] Air Purifier 2, inner design



[그림 4-35] Air Purifier 2, detail

5) Lounge Table

Lounge Table은 가느다란 털이 공기의 흐름에 따라 불규칙적으로 움직이는 것을 관조할 수 있는 테이블이다. 불규칙적으로 변화하는 미세한 털을 관찰하면서 사용자는 사색적인 감성으로 심리적 휴식 상태를 획득할 수 있다. 인공 환경인 공간 내에서 비물질적인 공기의 흐름을 시각적으로 인지하여 자연 감성을 체험할 수 있다.



[그림 4-36] Lounge Table, front



[그림 4-37] Lounge Table, side



[그림 4-38] Lounge Table, detail

동양의 자연관인 천원지방을 적용하여 조형에서 하단의 정방형 판재와 상단 원형 유리를 배치하여 각각 땅과 하늘을 함의한다. 땅을 의미하는 정방형과 하늘을 뜻하는 원형 사이에서 자연적 요소인 바람과 미세한 털의 유기적 곡선 라인들의 불규칙한 움직임을 통하여 함축적인 사물의 자연화를 통해 관조적이고 순수한 자연의 감성을 획득할 수 있다.

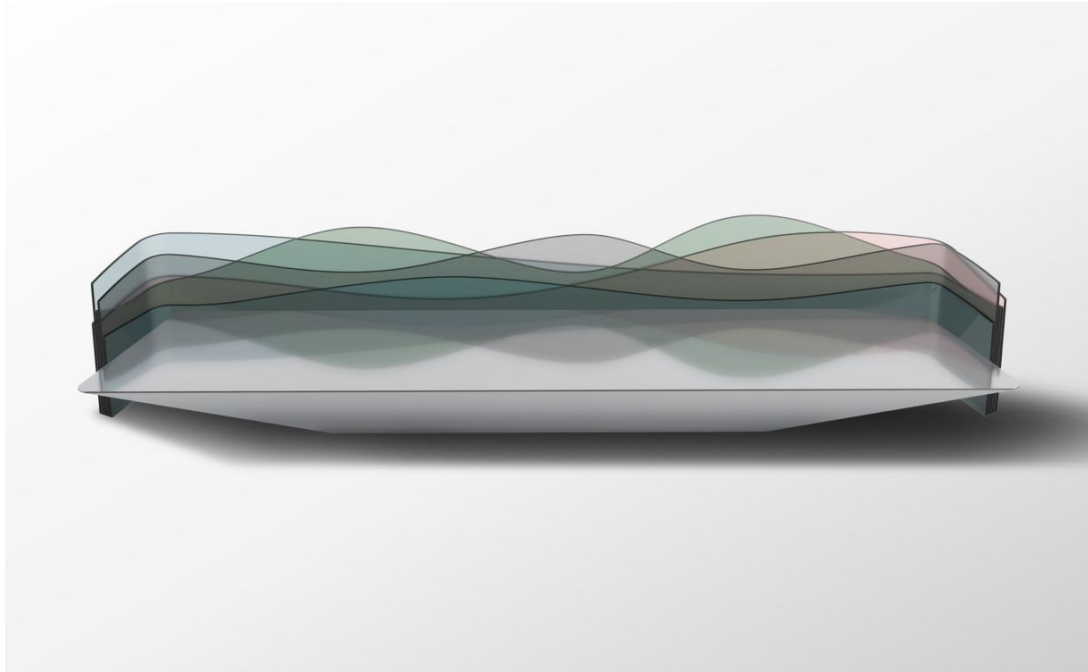
6) Side Table



[그림 4-39] Side Table, perspective and side

Lounge Table과 같은 조형언어를 사용하여 Side Table을 만들었다. Lounge Table보다 가는 털이 위치하는 면적이 적어 블로우 팬 없이 공기 흐름에 따른 털의 움직임이 잘 보이므로 전기적 요소 없이 독립적인 가구를 만들었다.

7) Bench

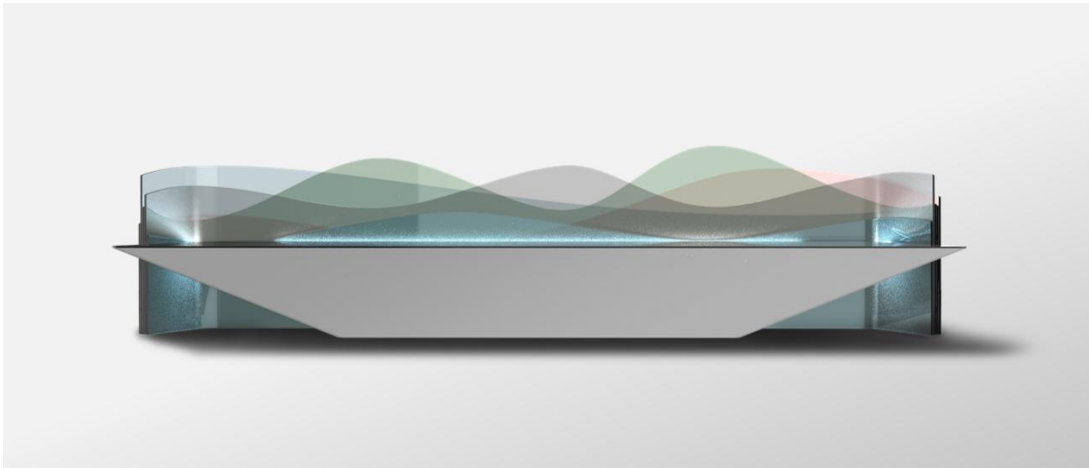


[그림 4-40] Bench, front perspective

Bench는 자연의 함의를 가지는 유기적으로 중첩된 곡선 군집과 인공적인 기하학 직선 형태의 메스가 충돌할 때 생기는 경계의 명료성을 표현하고자 한 벤치 의자이다. 수평으로 펼쳐져 있는 경계를 중심으로 조형적 함의로서 자연과 인공성 충돌과 그에 따른 명료성을 극적으로 나타낸다.

본체 뒷부분에 LED 라이팅은 중첩된 곡선 군집에 반사되어 본체와의 경계를 더욱 명료하게 한다. 탑뷰에서의 좌판 사다리꼴 형태는 전면에서 벤치 의자를 바라봤을 때 시각적 착시로 원근감이 도드라지게 드러나게 하여 제품이 웅장하게 보이게 한다. 또한, 프론트 뷰에서의 본체 역사다리꼴 형태는 넓게 펼쳐져 웅장하고 경쾌한 느낌을 준다. 본체 상부로 경쾌하게 펼쳐지는 운동감은 중첩된 곡선 군집과 충돌하는 경계를 더욱 명료하게 강조시킨다. 좌판의 사다리꼴 라인에 따라 중첩된 곡선 군집판을 밴딩한 형태로 긴장감이 느껴질 수 있는 조형에 포근하고 따뜻함을 느낄 수 있도록 하였다.

Bench는 자연적 함의를 가지는 형태를 사용하여 인공성과 충돌시킨 디자인으로 야외에서 사용하는 벤치 의자가 아닌 자연과 단절된 인공환경에서 사용하는 벤치 의자이다. 이를 야외에서 사용하고자 한다면 중첩된 곡선 라인을 제외한 본체만 야외에 위치시켜 자연물 그대로의 것과 직선 라인이 충돌하는 것을 관찰할 수 있을 것이다.

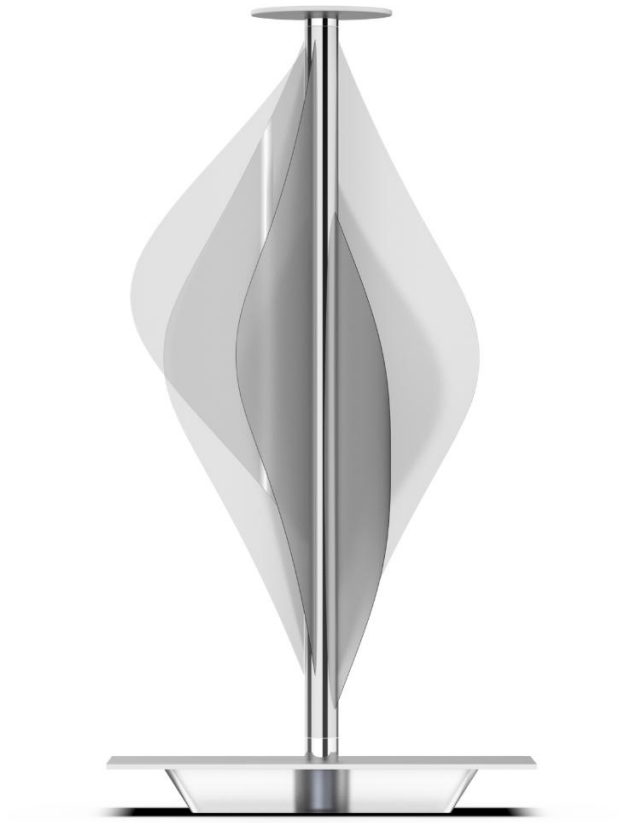


[그림 4-41] Bench, front



[그림 4-42] Bench, variation

8) Gentle Wind Fan



[그림 4-43] Gentle Wind Fan, front

Gentle Wind Fan은 팬모터에 직렬로 연결된 팬슬릿을 사용하는 일반적인 형태의 팬이 아닌 유연한 소재의 움직임을 통해 자연적인 산들바람을 제공하는 오브제이다. 공격적이고 인공적인 움직임의 팬이 아닌 천천히 펄럭이며 움직이는 연질의 슬릿을 관조하며 자연스러운 공기의 흐름을 느끼는 팬이다. 하단을 정방형 상부를 원형으로 각각 땅과 하늘을 의미하며 땅과 하늘 사이에서 곡선이 자연스럽게 움직이며 공기의 흐름을 만들어낸다는 자연관을 조형언어로 적용했다. 하단부 투명 아크릴 내부에 모터가 비추어 보이며 그 위로 매트한 화이트의 정방형 ABS 판재가 올라가 있고 그 위로 글로시한 알루미늄 봉이 모터에 따라 움직인다.



[그림 4-44] 그림 62 Gentle Wind Fan, scale

5) Concept Space for Meditation in Urban

Concept Space for Meditation in Urban은 도심 속 현대인들에게 휴식을 제공하는 공간으로 그 가능성을 건물 옥상 공간을 이용한 모듈형 공간으로부터 시작되었다.



[그림 4-45] Concept Space for Meditation in Urban, context
(출처: 손상철(2010). 오사카 여행기 둘째날. <http://chulsa.kr>)

공간 외 공간으로 제조 경제성과 편리성을 고려하여 3d printed 콘크리트에 가능성을 보았고 또한 인공적으로 다듬어진 매끈한 재료의 물성에서 볼 수 없는 투박하게 적층된 재료의 무늬에서 오는 따뜻함과 시간성을 느낄 수 있다. 공간은 크게 실외에서 산책하며 관조, 사색할 수 있는 공간과 세 부분으로 구획된 내부 공간으로 나뉜다. 내부의 주 공간은 외부세상을 그대로 관조할 수 있는 공간과 외부 도심과 완전히 단절된 공간 두 가지로 나뉜다. 나머지 내부 공간은 주 공간에 들어가기에 앞서 내부와 외부의 경계 역할로 인지적 단절로 새로운 인지에 대한 준비 시간을 준다. 주 공간에서는 아래의 수공간과 위의

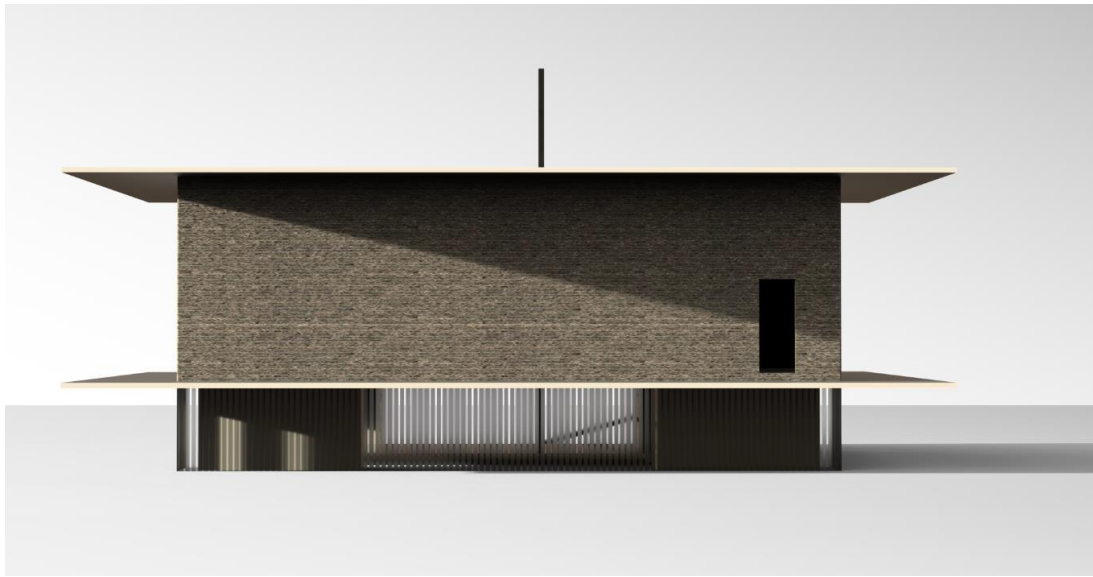
하늘과 연결된 수직으로 세워진 철재를 통해 접촉, 시각적 다감각으로 자연의 감성을 획득할 수 있다.



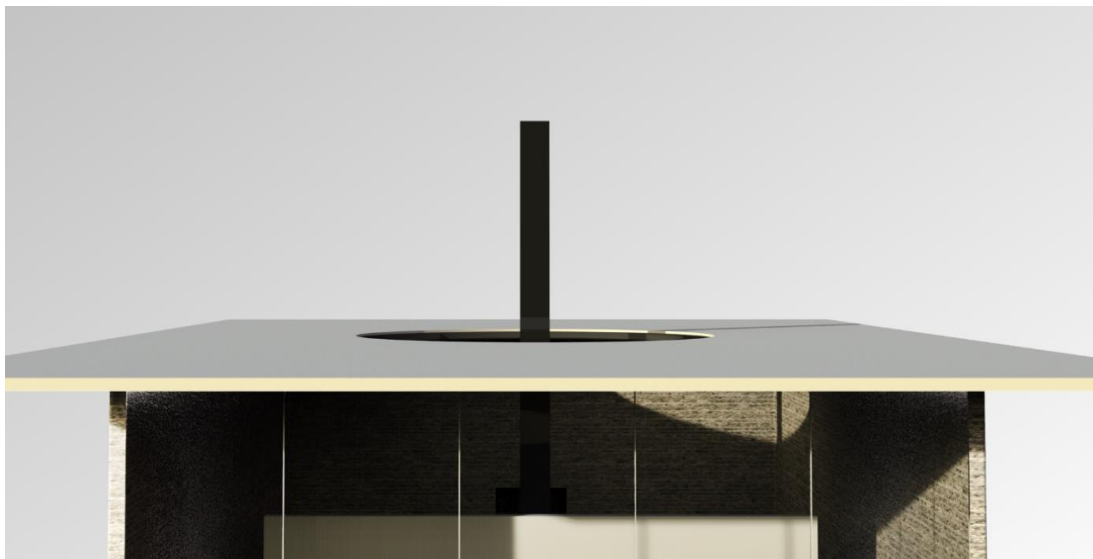
[그림 4-46] Concept Space for Meditation in Urban, space



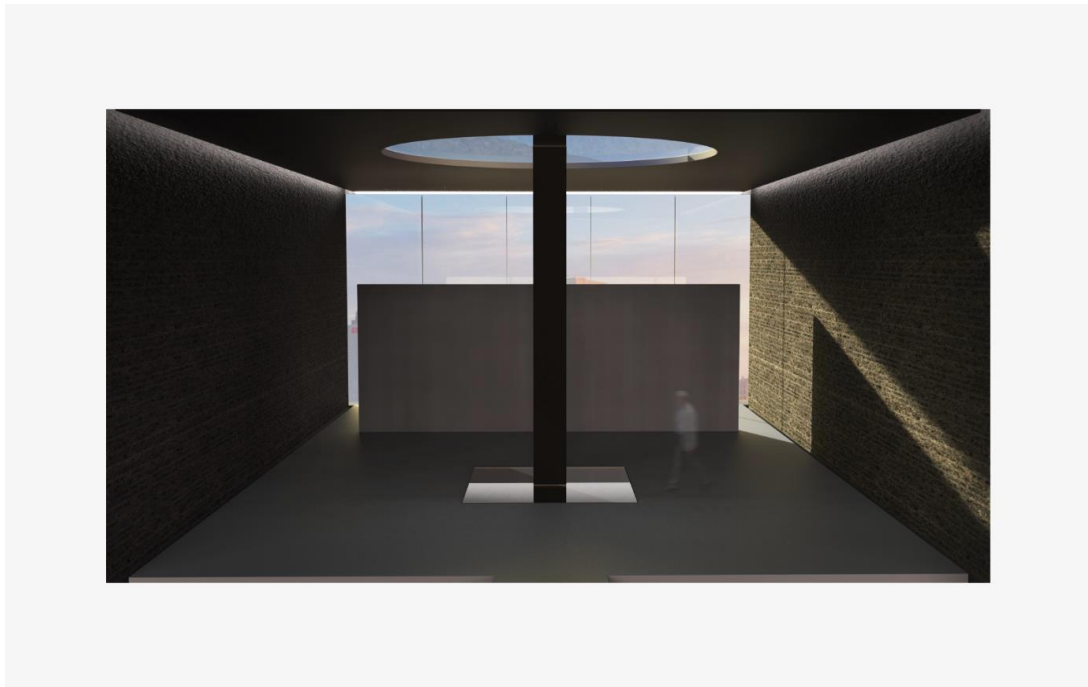
[그림 4-47] Concept Space for Meditation in Urban, perspective



[그림 4-48] Concept Space for Meditation in Urban, side



[그림 4-49] Concept Space for Meditation in Urban, roof



[그림 4-50] Concept Space for Meditation in Urban, context



[그림 4-51] Concept Space for Meditation in Urban, context



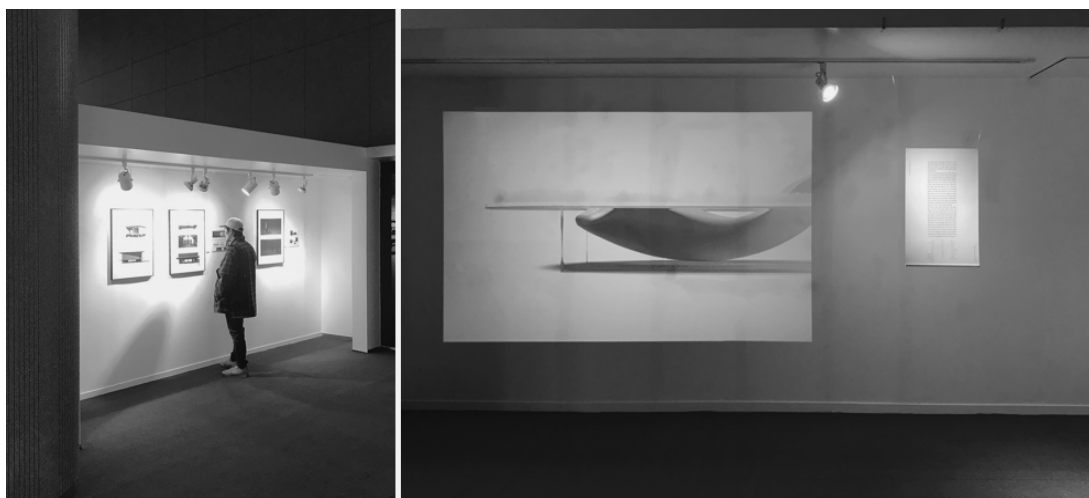
[그림 4-52] Concept Space for Meditation in Urban, context

3. 소결

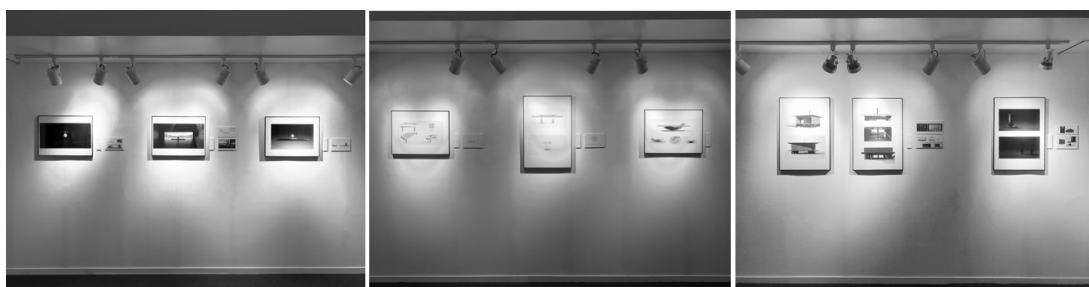
제2장에서 도출된 디자인 요소로부터 다양한 디자인 가능성을 탐색하기 위해 작품연구 2차까지 짧은 시간에 최대한 다양한 영역에서 많은 작품을 진행했다. 결과적으로 각 디자인에 대한 사려가 깊지 못하였고 질적으로 만족스럽지 않았다. 하지만 디자인 요소로부터 최대한 많은 디자인 가능성을 결과물로 살펴볼 수 있었다. 디자인 컨셉에 의한 조형언어가 아닌 연구자의 취향에 따른 한계가 있었고 기존의 디자인과 차별화되는 조형언어가 부족했다.

작품연구 3차부터는 앞선 디자인으로부터 의미 있는 요소들을 재추출하여 소수의 작품을 진행한다. 작품연구 2차까지의 제품군은 실용적인 디자인부터 컨셉츄얼한 디자인까지 넓게 분포되어있다. 여기서 실용적이란 사용성에 있어 실용이 아닌 사용자 관점에서 일반적인 수용도 측면에서 실용을 이야기한다. 실용적인 디자인의 예로는 Meditation Chair, Air purifier 2, side table, Bench로 컨셉츄얼한 디자인의 예로는 Living room table, Lounge table, Gentle Wind Fan을 들 수 있다. 디자인 결과물을 살펴봤을 경우 연구적인 측면에서 컨셉츄얼 디자인을 발전시키는 것이 더 유의미하다고 판단이 되어 작품연구 단계 3부터는 컨셉츄얼 디자인을 1:1 사이즈 목업으로 3차원에서 제품을 검증할 것을 목적으로 한다.

작품연구 1차와 2차에서 진행하였던 12개의 작품으로 서울 관악구의 갤러리 관악에서 개인전을 열어 연구자의 주관적인 시선이 아닌 객관적인 사용자의 반응을 관찰할 수 있었다. 전시는 2019년 3월 12일부터 20일까지 진행되었고 약 150명의 관람객이 다녀갔다. 디자인이 시작된 배경인 현대인의 불안정성과 심리 안정의 필요성 대해 사람들이 공감함을 알 수 있었고, 오늘날 명상에 대한 관심도가 높아졌음을 알 수 있었다. 또한, 디자인 원리에 따른 조형 결과물에 대한 공감도 얻을 수 있었다.



[그림 4-53] 개인전시



[그림 4-54] 개인전시

제 3 절 작품연구 3차

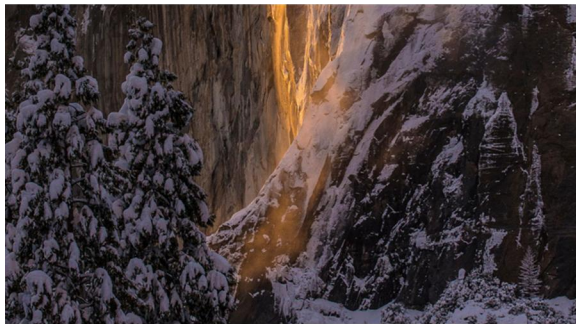
1. 개요

4.1 작품연구 1차와 4.2 작품연구 2차의 결과물과 3.1에서 고찰되었던 주제를 통하여 심리적 안정을 위한 순수한 영역의 새로운 영역의 감성디자인 주제의 하나로 3.2의 인공 공간에서의 자연획득을 발견하였다. 3.2.3에서 밝혔듯이 자연의 형태를 단순히 인공물에 차용하는 방법이 아닌 자연현상을 인공물화하는 방향으로 작품연구 3차를 진행하였다. 작품연구 3차를 진행함에 있어 작품연구 1,2차의 디자인 요소와 독립적으로 생각하지 않고 심리적 안정을 위한 커다란 같은 주제를 가지고 있으므로 앞서 고찰하였던 디자인 요소들도 적극적으로 사용하여 종합적으로 디자인을 수행한다.

자연현상을 인공의 실내로 유입하기 위하여 3.2.2에서 고찰되었던 자연과 인공성의 각 요소를 연결해보며 어떻게 하면 인간이 실내공간에서 적극적으로 자연의 감성을 경험하고 순수한 감성을 불러일으킬지 고찰해보았다. 자연 이미지를 그대로 차용하지 않고 감각으로 느끼도록 하였다. 자연 이미지를 그대로 차용하는 것은 결국 인공물로 치환되어 자연성을 잃어버리게 된다. 방법으로는 눈에 보이지 않는 자연현상을 시각화시키는 방법이 있고 자연과 인공 사이의 매개에서 자연을 관찰하고 감각할 수 있도록 하는 방법있다. 작품연구 3차에서 하나의 작품을 1:1 스케일의 목업을 만들어 검증할 것이다. 이를 위해 제조성과 현실 가능성을 고려하여 디자인하였다.

2. 디자인

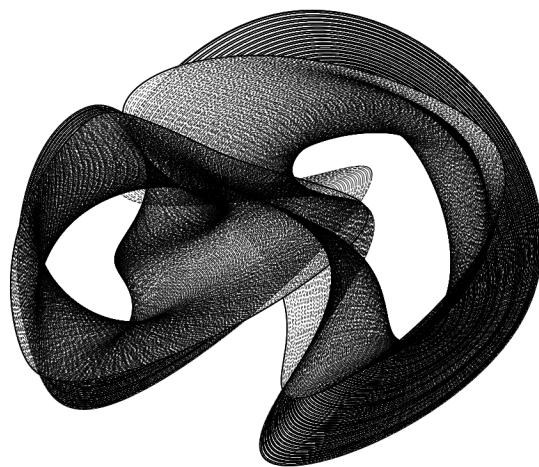
1) Table Light



[그림 4-55] 자연현상 이미지, 빛의 반사

(출처: Las Vegas Review-journal(2019). Yosemite's El Capitan wows visitors with 'firefall' phenomenon. www.reviewjournal.com / Strange Sounds(2019). Viral pictures show Yosemite's "firefall" phenomenon glowing in California. <https://strangesounds.org>)

Table Light는 자연현상인 풍화작용으로 만들어진 유기적 곡선과 그 곡선에 반사되는 따뜻한 빛을 표현한 테이블 조명이다. 크게 기둥 형태의 두 개의 파트를 교차시켜 그 사이로 형성되는 유기적인 공간 사이로 따뜻한 빛이 반사되어 자연의 감성을 느낄 수 있다. 광원을 두 개의 파트 사이로 직접 보이지 않게 하고 유기적인 면과 선에 반사되는 따뜻한 빛을 이용한다.



[그림 4-56] Table Light, top transparent



[그림 4-57] Table Light, front



[그림 4-58] Table Light, detail

2) Light Frame series



[그림 4-59] 자연현상 이미지. 오로라, 빛, 진동

(출처: The top Denali National Park northern Lights Regarding aspiration the Best Places to See the northern Lights Viva Glam Magazine(2019).

<https://hairstyleslog.com> / 송상철(2016). 틔들현상. <http://www.wbcb.co.kr> / Mindful and High Volume Doing(2016). <https://www.orenjaysofer.com>)

Light Frame series는 자연현상을 인공적인 액자에 가두어 바라보고 사색하고 순수한 감성을 불러일으키는 조명이다. 디자인 제품이지만 예술의 성격을 더하여 단순하게 사용자에게 의외성과 순수한 감성을 불러일으킬 수 있다. 또한, 팬을 이용하여 끊임없이 진동하고 움직이는 모습을 통하여 불규칙적이게 변화하는 것을 관찰하여 알아차릴 수 있다. series 1에서는 자연현상인 오로라를, series 2에서는 빛을, series 3에서는 물방울과 진동을 디자인에 담았다.



[그림 4-60] Light Frame series 1, front



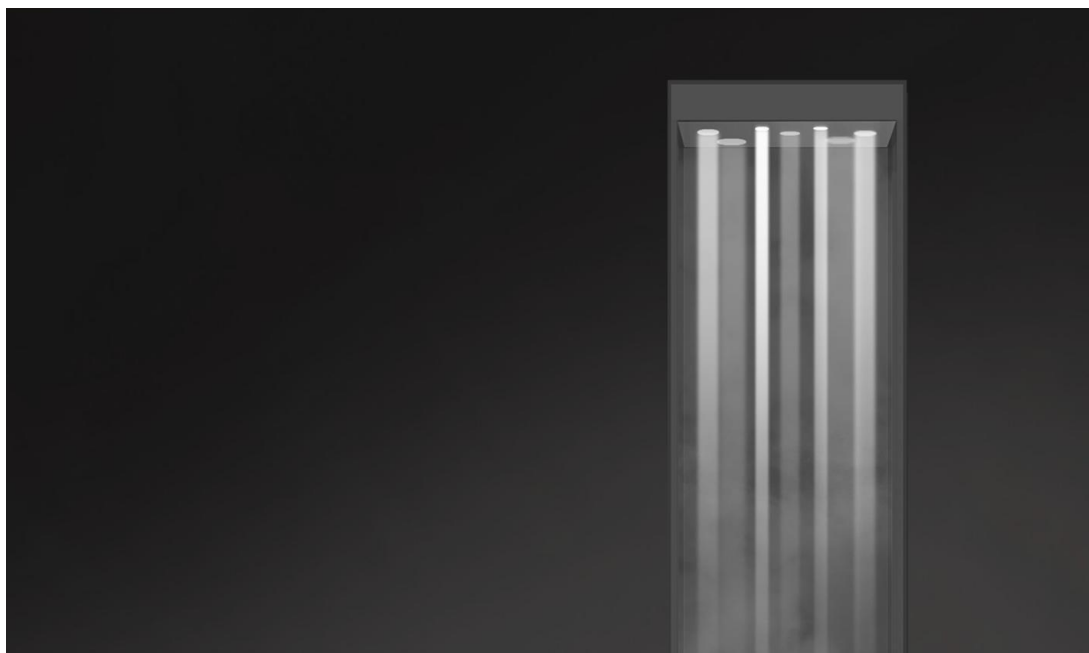
[그림 4-61] Light Frame series 1, perspective



[그림 4-62] Light Frame series 1, context



[그림 4-63] Light Frame series 2, front



[그림 4-64] Light Frame series 2, detail

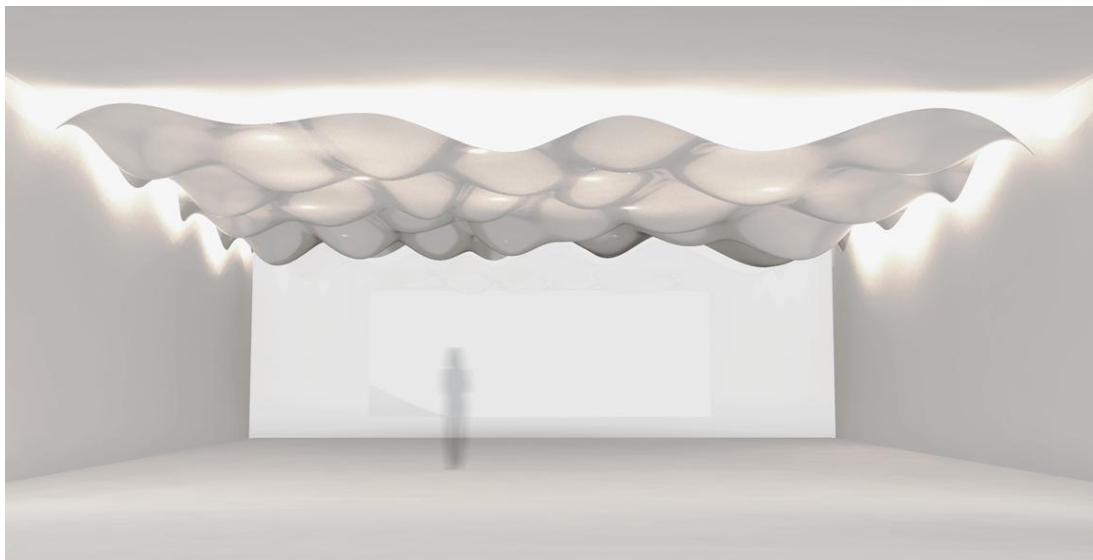


[그림 4-65] Light Frame series 2, front



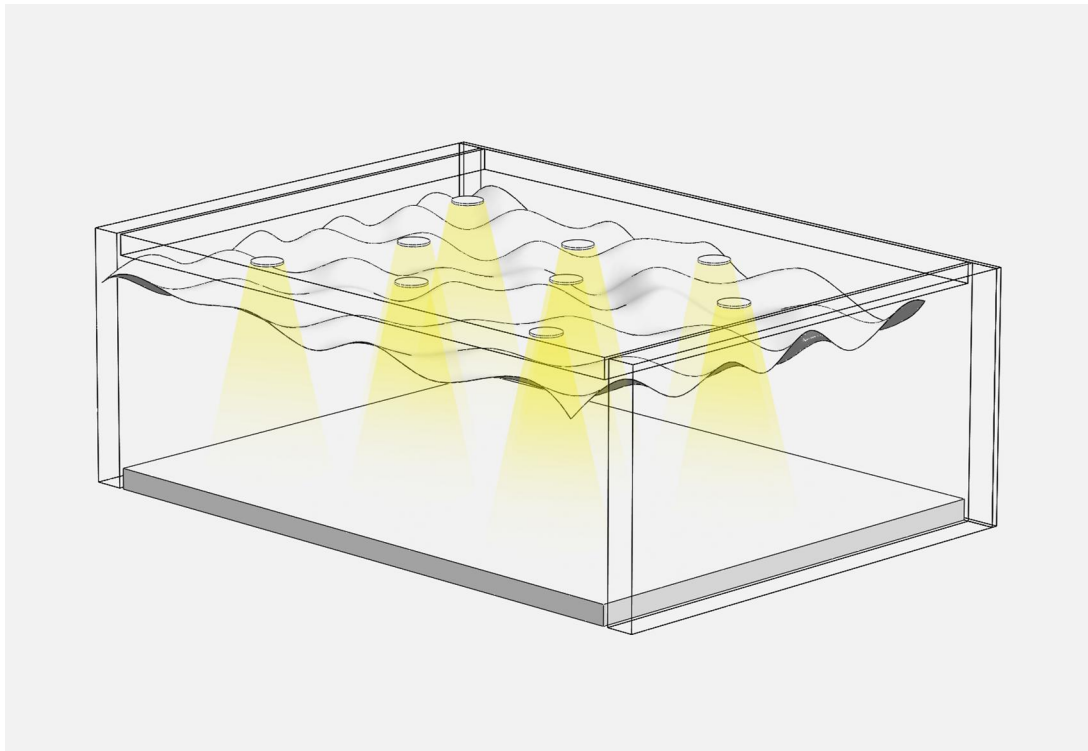
[그림 4-66] Light Frame series 3, front

3) Ceiling Light



[그림 4-67] Ceiling Light

Ceiling Light는 넓은 공간에 사용하는 설치 조명으로 얇고 가벼운 넓은 천을 천장에서 설치하여 바람과 물리적인 움직임으로 불규칙하게 끊임없이 움직이게 하고 그 천을 투과하는 빛을 사용하는 천장 조명이다. 자연현상인 바람을 웅장한 공간에 시각적으로 표현하여 사색적이고 순수한 감성을 불러일으킨다. Ceiling Light는 불규칙하게 움직이는 것을 알아차리게 하고 넓은 공간 전체에 부드럽게 움직이는 천의 모습을 통해 의외성과 차별한 감성을 준다.



[그림 4-68] Ceiling Light, system

4) Table

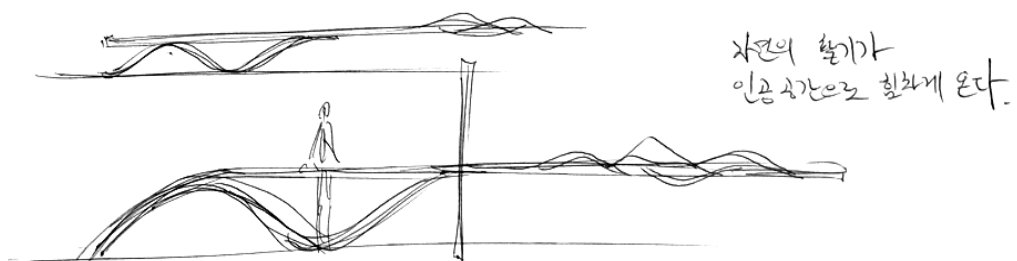
‘Table’은 앞서 진행한 제4장 2절 작품연구 2차에서의 ‘Living room Table’을 발전시켰다. Living room Table은 얇은 철제 테이블을 공간 외벽 유리를 통과시켜 사용자가 테이블을 터치함으로 자연 온도와 바람, 비의 진동을 느낄 수 있는 디자인이다. Living room Table은 이전에 없었던 의미의 디자인이며 전기나 인공적인 요소 없이 자연의 감각을 강력하고 직관적으로 끌어들이는 디자인이었다. Living room Table은 의미는 강력하고 새로우나 조형적으로는 새롭지 못하고 그저 단순한 미니멀리즘 성향의 디자인이 되어버려 이를 조형적으로 디자인 컨셉에 맞게 상징성을 더 드러내고 전체적으로 발전시키기로 했다.

디자인에 앞서 테이블을 통해 어떠한 컨셉으로 자연을 인공실내 환경에 유입시킬지 고찰해보았고 두 가지 방향성에 따라 선행적으로 디자인을 진행해보았다. 첫 번째 컨셉은 자연관에서 영감을 받았다. 한국 강릉 선교장에 세워진 정자인 활래정(活來亭)은 1816년에 이후가 지었으며 활래정 이름은 주자의 시 ‘관서유감’ 중에서 따온 것이며 아래와 같다. 활래정(活來亭)은 의미와 형태는 기복사상이 담겨있다. 기도 오고 복도 오고, 모든 것들이 힘차게 다가온다는 의미로 정자에서 자연을 만끽했다.²⁷⁾ 이를 통하여 디자인 시안 1을 진행했다.

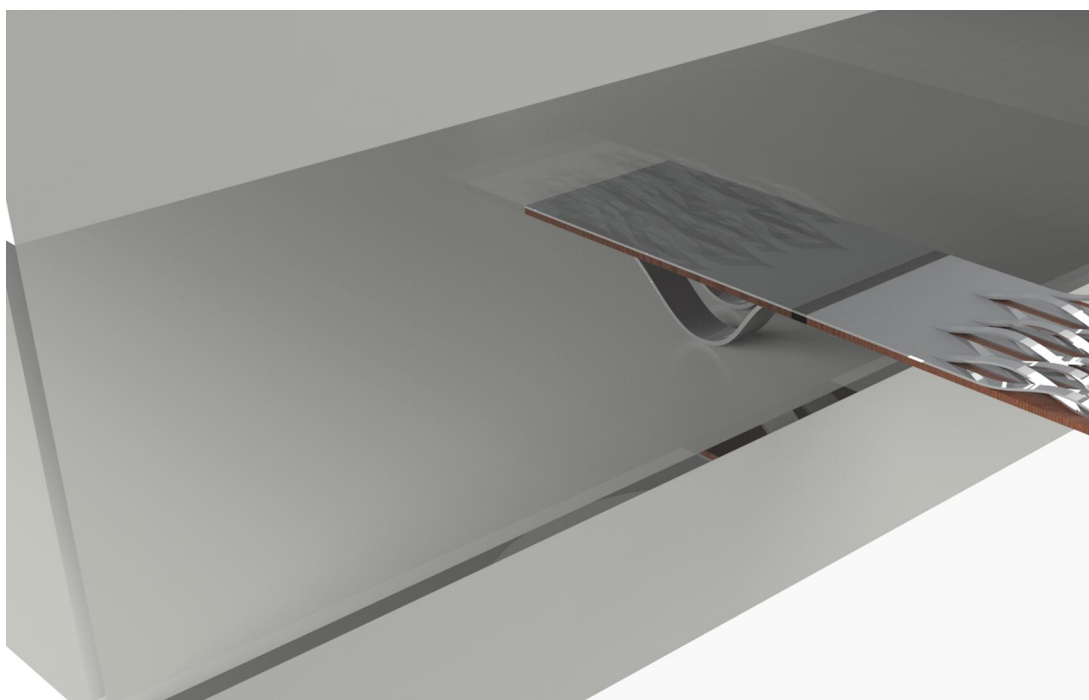
| | |
|--------------------------|---------|
| 자그마한 각진 연못이 거울을 펼친 듯 | 半畝方塘一鑑開 |
| 하늘빛과 구름 그림자 연못 안에 떠 있네 | 天光雲影共徘徊 |
| 묻노니 이 연못이 이리 맑은 까닭을 | 問渠那得清如許 |
| 샘에서 맑은 물이 끊임없이 흐르기 때문이라네 | 為有源頭活水來 |

두 번째 컨셉은 정원이다. 전통적인 정원의 역할은 정자나 열려있는 실내에서 자연을 바라보며 사색하는 역할을 했다. 오늘날 현대인은 도시의 수직적 건축물로 인해 생활 반경에서 바라볼 수 있는 수평적 공간에 한계를 가지게 되었다. 건물 외벽유리를 관통하는 수평적 테이블이 오늘날 도심 속에서 정원 역할을 할 수 있다는 가능성에서 디자인 시안 2를 진행하였다.

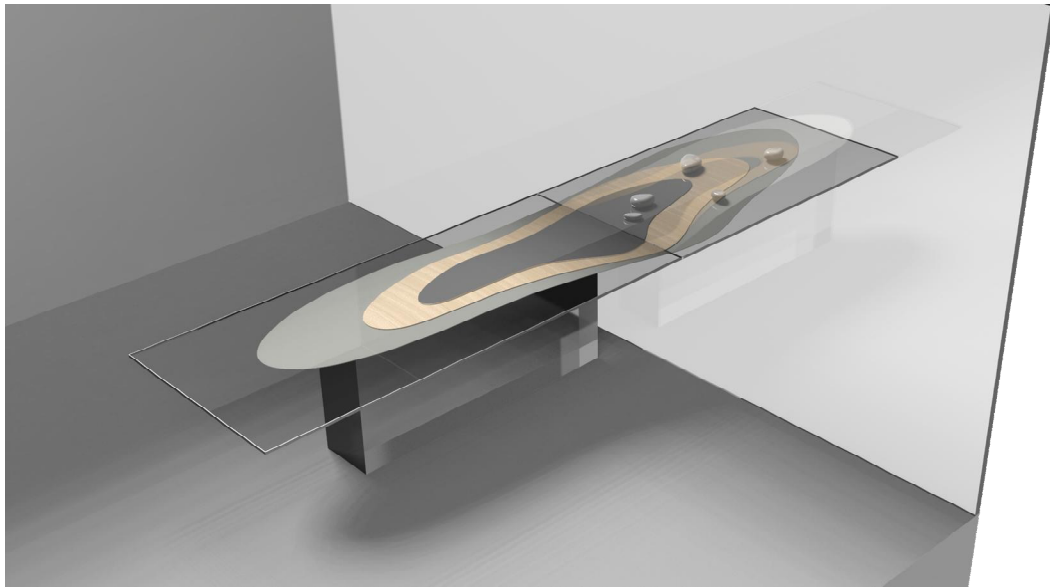
27) 다큐멘터리. (2018). 한국의 정원. 문화유산채널



[그림 4-69] Table, 시안 1의 컨셉 스케치



[그림 4-70] Table, 시안 1, perspective



[그림 4-71] Table, 시안 2-1, perspective

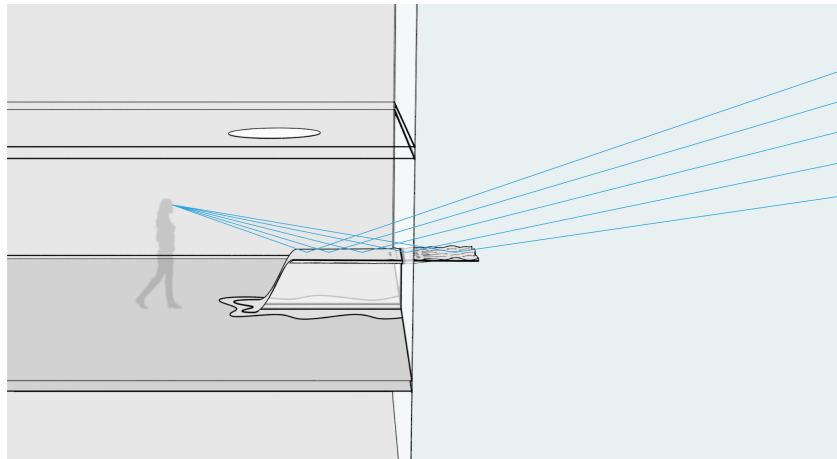


[그림 4-72] 시안 2-1, side perspective

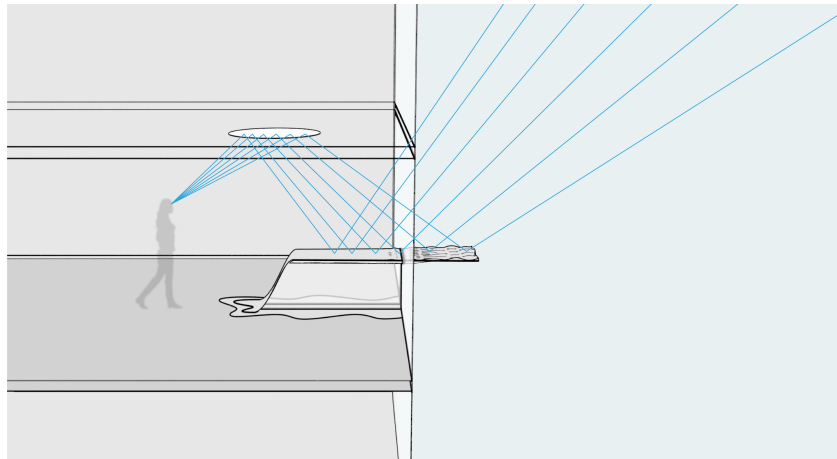


[그림 4-73] Table, 시안 2-2, perspective

Table 시안 1과 2를 비교하였을 때 시안 2는 자연현상이나 감각이 아닌 자연 정원의 단순 형태, 이미지 차용의 성격이 강하여 Table 시안 3부터는 시안 1이 방향성으로 발전시켰다. 디자인 시안 3에서는 자연의 감각 유입이라는 컨셉을 풍부하게 하도록 테이블 촉감을 통한 온도와 진동뿐만 아니라 테이블 상판과 천장의 반사판을 통하여 시각적으로 자연의 현상, 모습을 적극적으로 들이기 위해 공간적 요소와 조형적 요소를 더하였다.

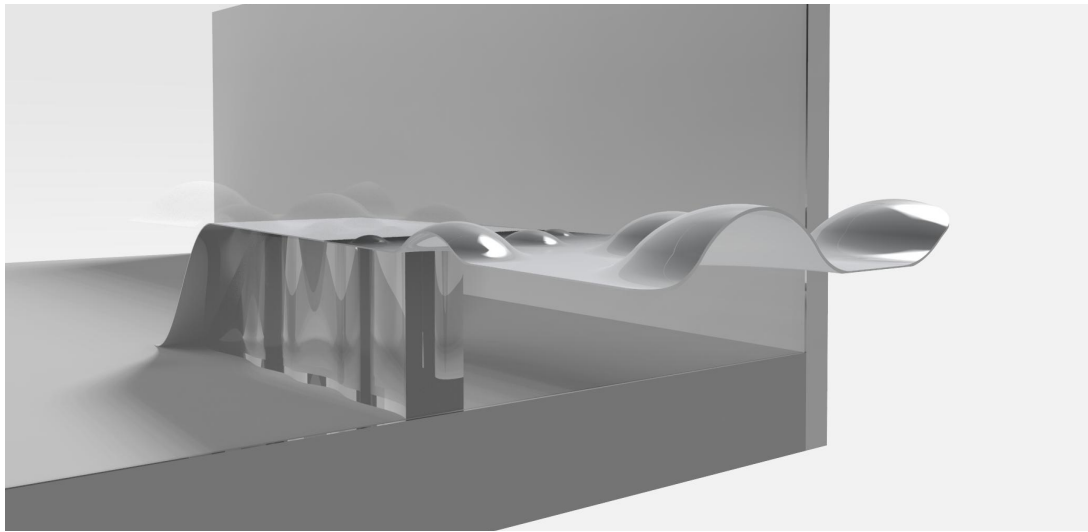


[그림 4-74] Table, 테이블 반사를 통한 자연의 시각적 유입



[그림 4-75] Table, 테이블과 천장 거울 반사를
통한 자연의 시각적 유입

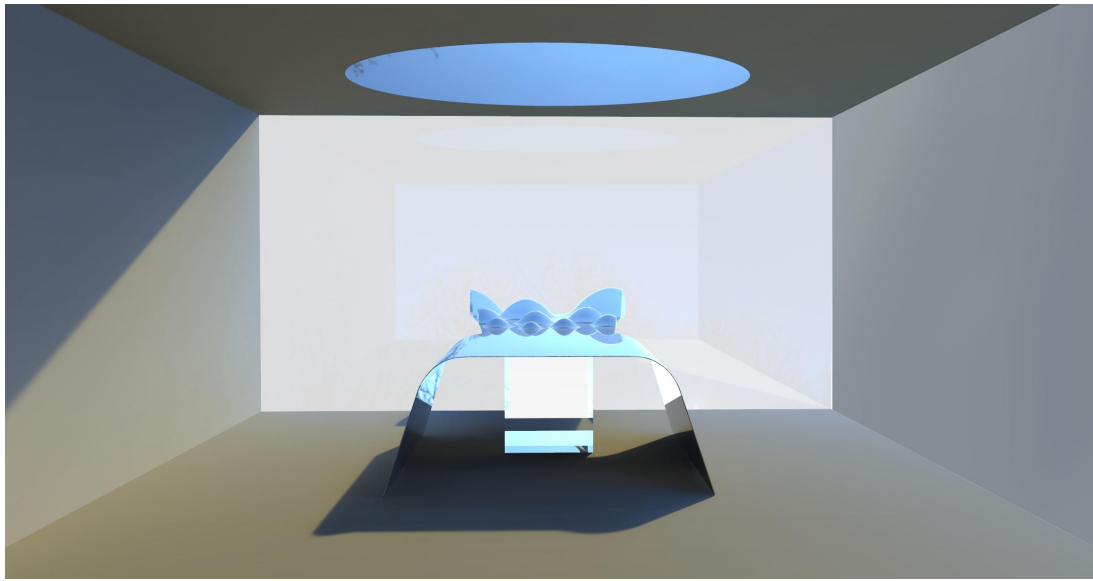
일상적인 실내환경에서는 자연의 하늘의 빛, 변화, 색을 직접적으로 관찰하고 알아차리기 힘들다. Table은 인공실내 환경과 실외의 자연환경을 수평으로 연결하여 글로시한 철제 상판으로 반사되는 자연의 빛, 색, 시간에 따른 변화 등을 인공 실내공간으로 유입한다. 더불어 원형 아크릴 거울을 실내 상부 공간에 배치하여 테이블에 일차적으로 반사된 자연의 빛, 색, 이미지를 이차적으로 반사하여 실내공간에 더욱 깊이 자연을 끌어들이 수 있다. 원형 거울 아크릴 판은 전통적인 자연관인 천원지방에서 하늘을 의미하는 형태를 사용했다.



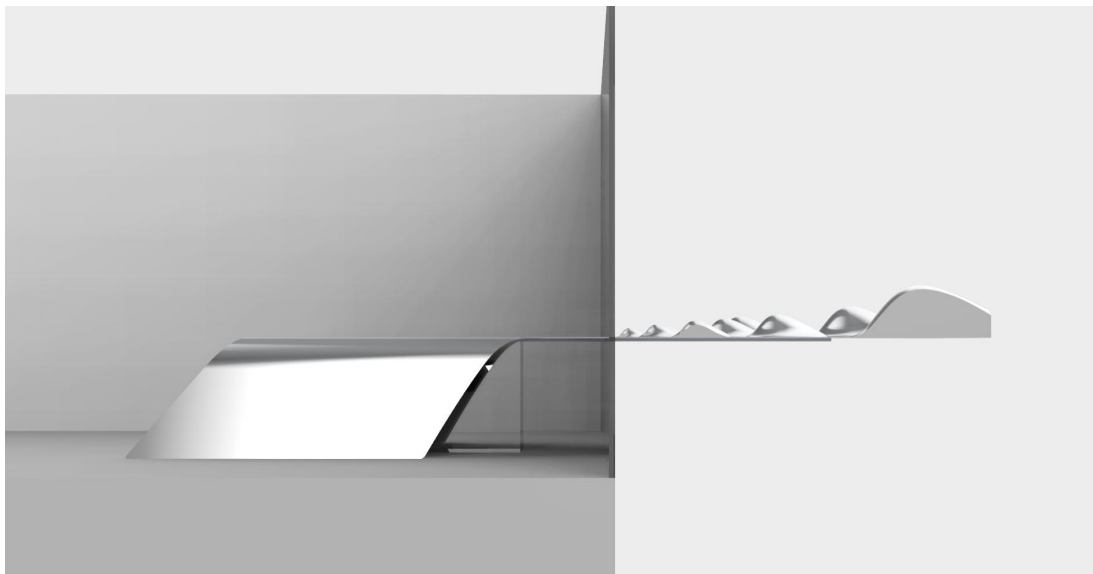
[그림 4-76] Table, 시안 3-1, perspective

Table 시안 3은 실외의 자연이 인공실내로 유입되는 상징, 의미를 조형으로 표현하려고 했다. 실외의 자연의 활기가 실내로 들어와 자연스럽게 곡선을 이루어 침전하는 조형이다. 탑뷰에서 보았을 때 실외에서 실내로 들어오는 테이블의 상판이 좁아지게 하고 테이블의 상부 요철 부분 또한 실외에서 실내로 들어오면서 점층적으로 작아지게 하여 운동성을 주어 자연이 활기차게 실내로 들어오는 이미지를 주었다. 시안 3-1에서 테이블을 받히는 다리 부분은 투명 크리스탈 아크릴을 사용하여 테이블을 기존의 제품스럽게 하지 않고 의외성을 주면서 그 자체로 하나의 상징, 이미지로 공간에 존재할 수 있도록 테이블에 비물질성을 부여한다.

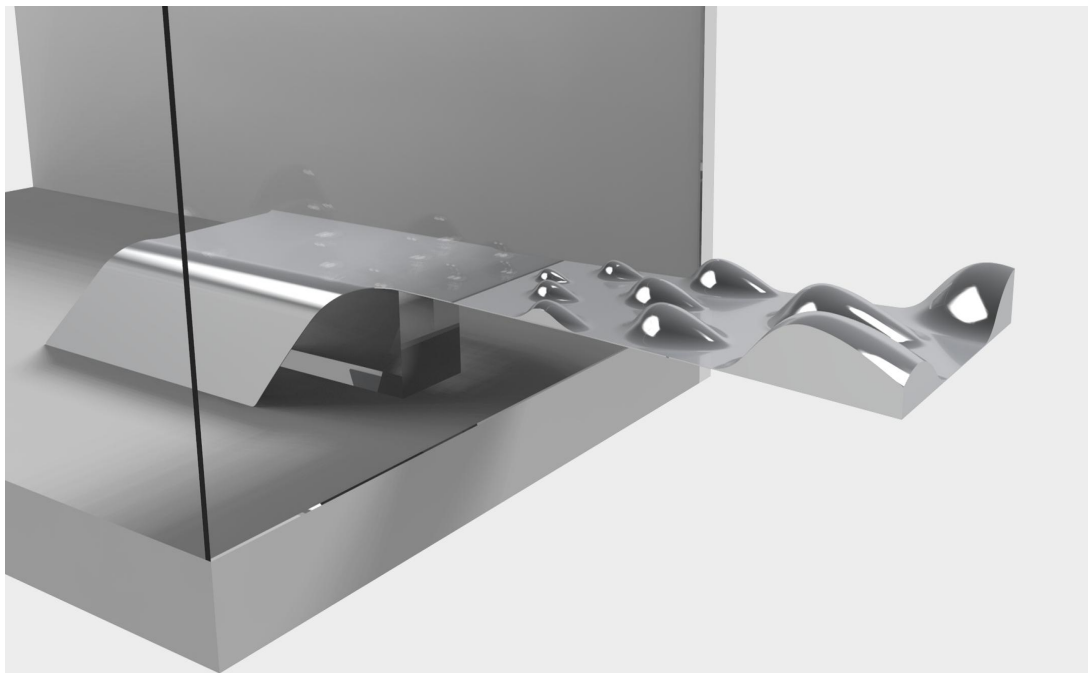
Table 시안 3-1, 3-2, 3-3을 통하여 실외 테이블 상부의 요철 이미지와 철제 상판이 실내로 자연스럽게 유입되는 이미지를 변화시켜 보았다. 요철의 모양과 크기와 실내외에 위치하는 테이블의 비례를 조정하였다. 또한, 시안 3-3에서는 자연이 유입되어 인공의 실내와 만나는 부분인 실내 테이블의 철제 상판의 가장 끝부분에서 오는 자연과 인공의 충돌을 부드럽게 하도록 유기적인 라인을 사용한 러그를 사이에 위치시켜 보기도 했다. 이외에도 사용자가 터치하는 인터랙션을 주기 위해 점자 같은 작은 돌기를 불규칙적으로 위치시켜보기도 하고 다리의 형태도 변형시키면서 디자인 시안 4로 가기 위한 작업을 지속해서 진행하였다.



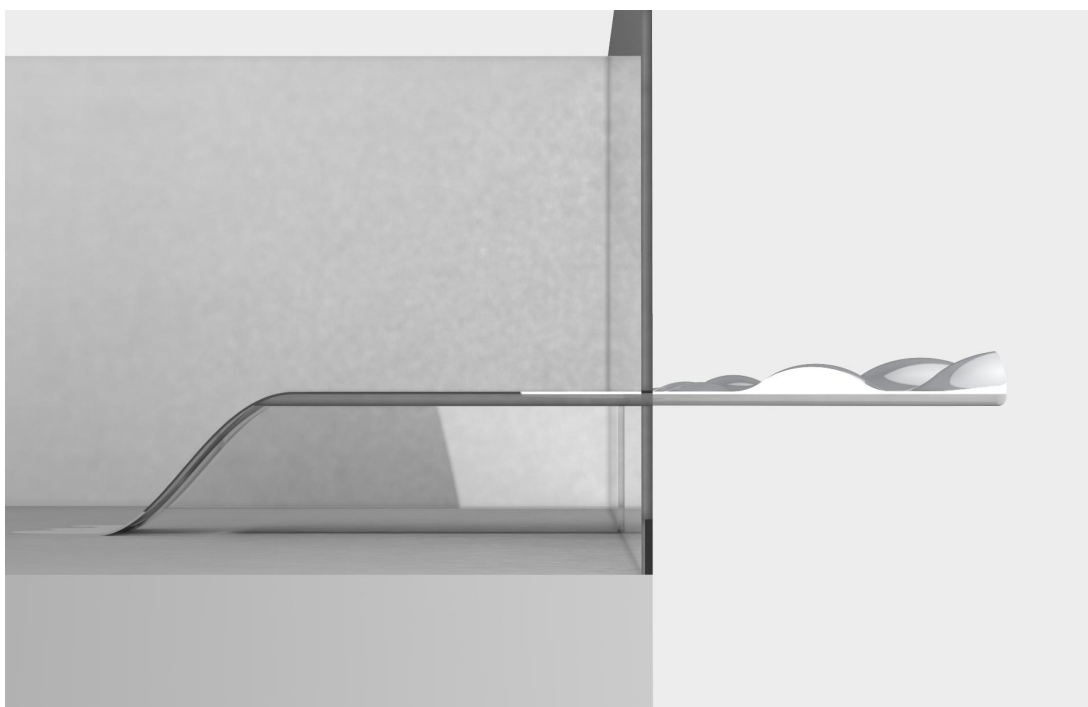
[그림 4-77] 시안 3-2, front



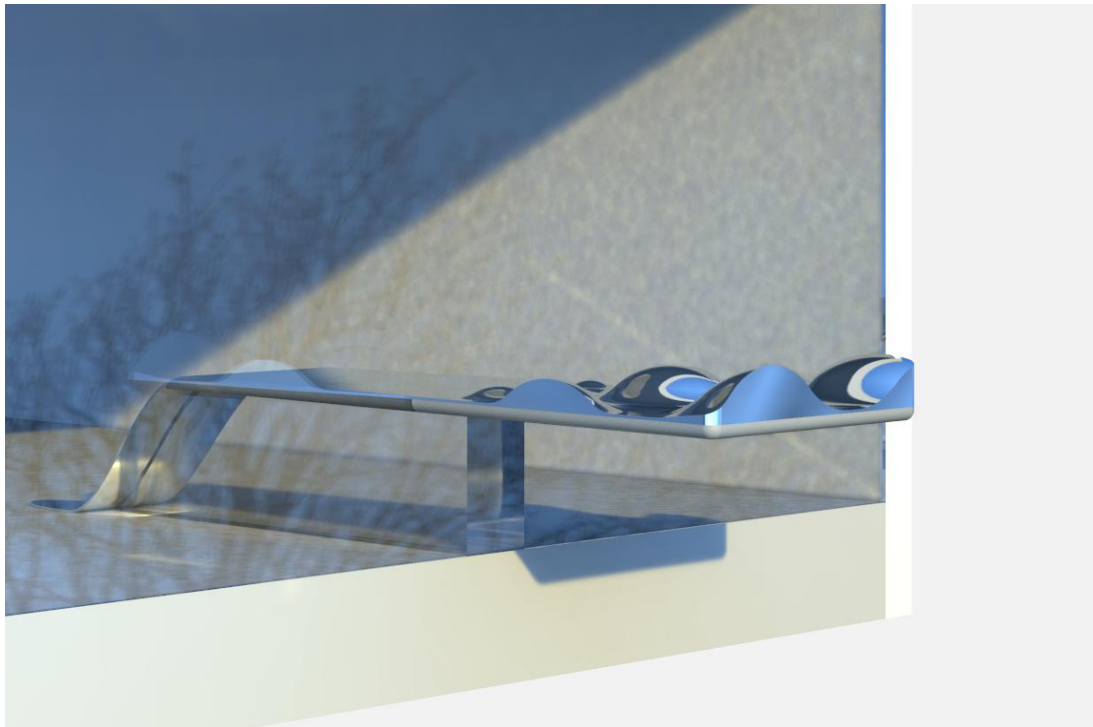
[그림 4-78] 시안 3-2, side



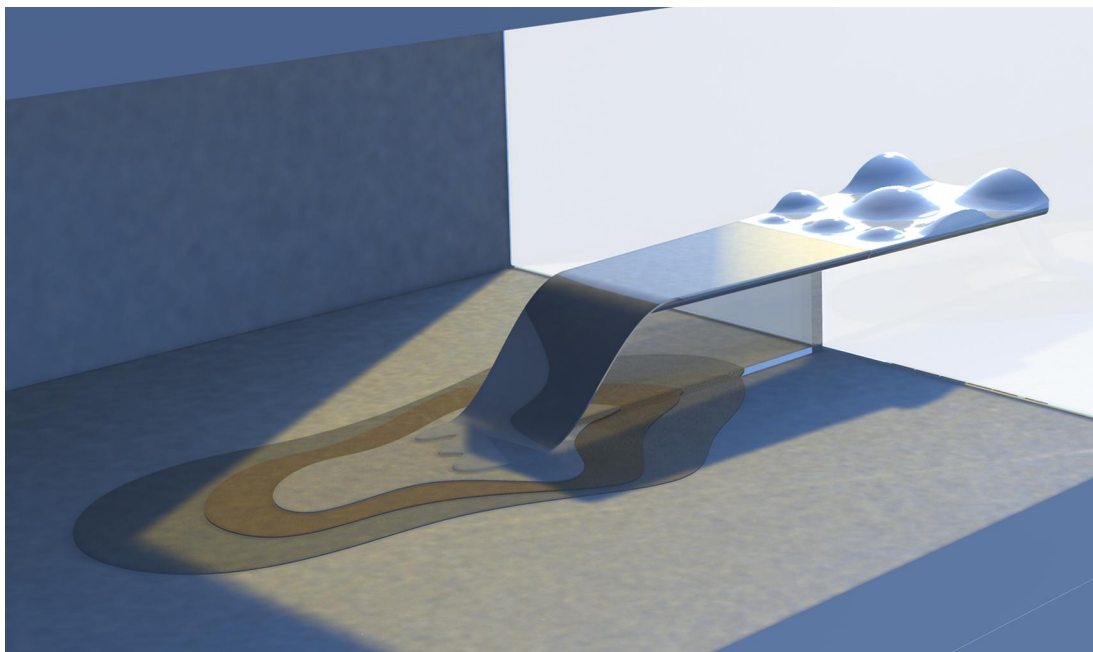
[그림 4-79] 시안 3-2, perspective



[그림 4-80] 시안 3-3, side



[그림 4-81] 시안 3-3, perspective



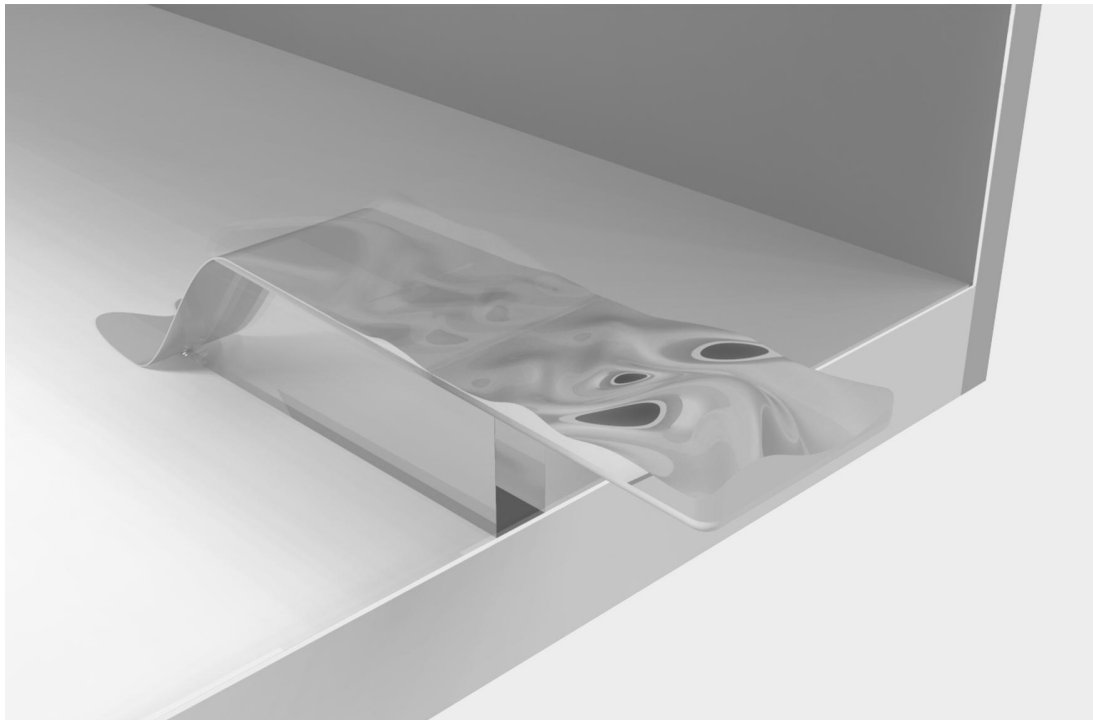
[그림 4-82] 시안 3-3, perspective



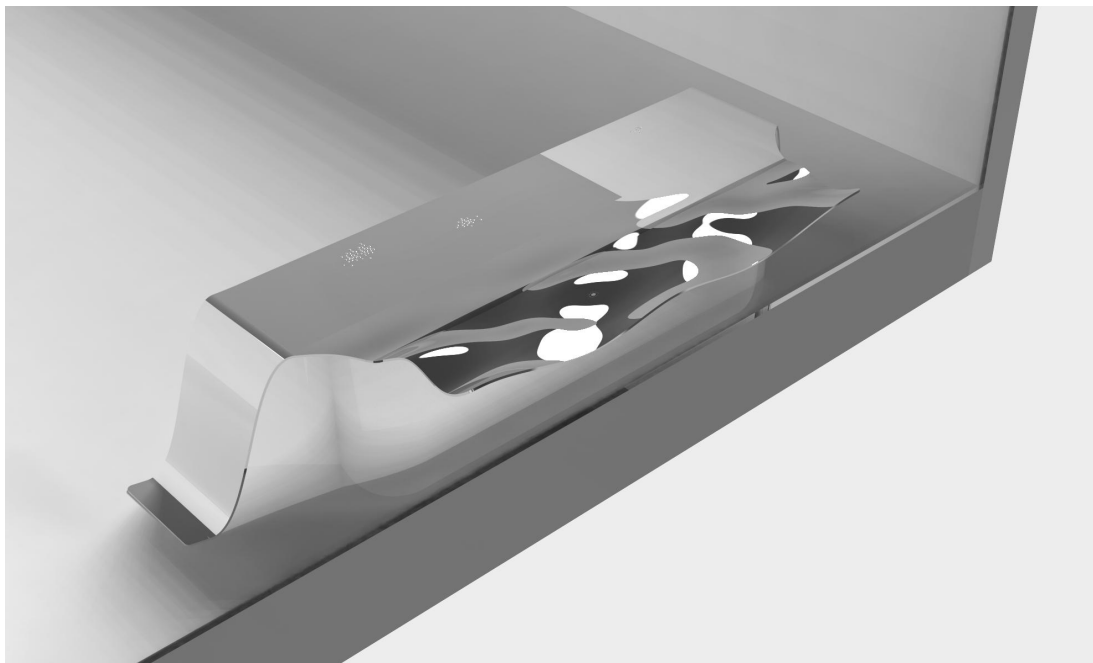
[그림 4-83] 자연현상 이미지, 물결과 빛의 반사
(출처: Cepolina. <https://www.cepolina.com>)

디자인 시안 3의 실외에서 유입되는 상판 요철 부분의 이미지가 인공적, 규칙적이라는 판단이 되어 디자인 시안 4에서는 물결의 이미지를 사용하였다. 자연의 시각적 이미지를 인공실내 환경에 들이기 위해 글로시한 금속 재질을 사용하였는데 불규칙한 물결 이미지를 상판에 사용함으로써 빛의 반사와 사용자의 움직임에 따라 불규칙적으로 반짝이는 이미지를 보여준다.

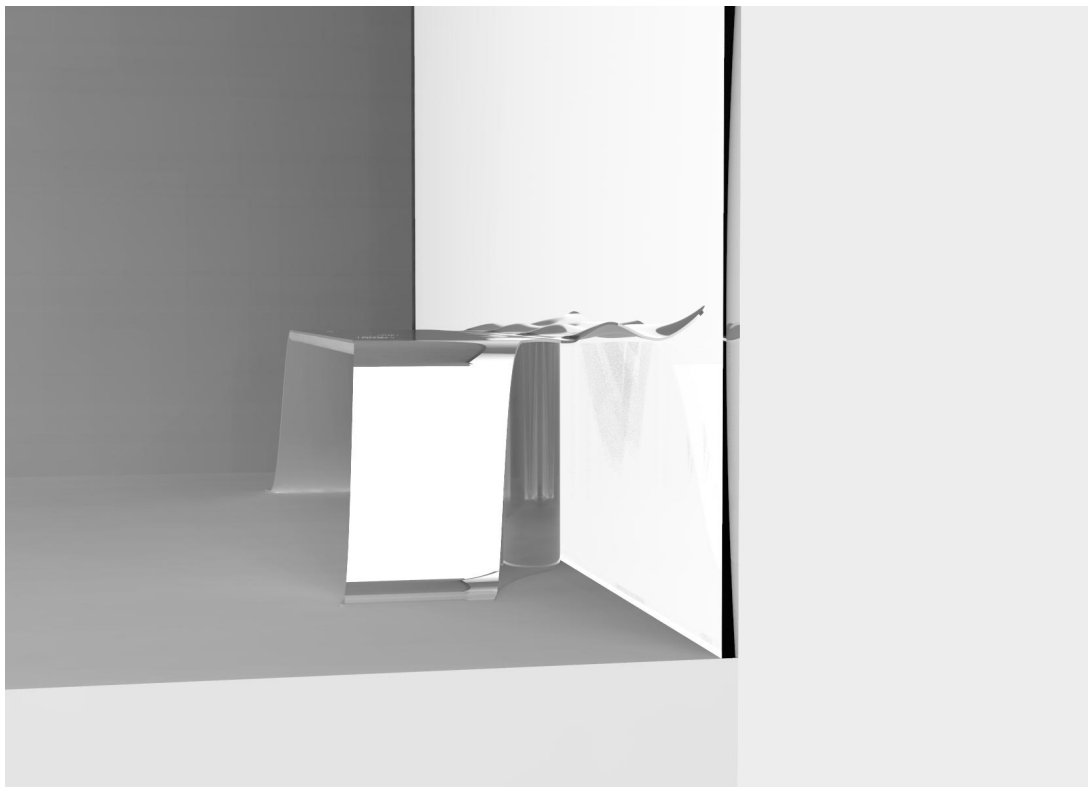
최종적으로 디자인 시안 4-3를 1:1 스케일 목업을 진행하여 3d로 살펴보며 디자인 검증하기로 했다.



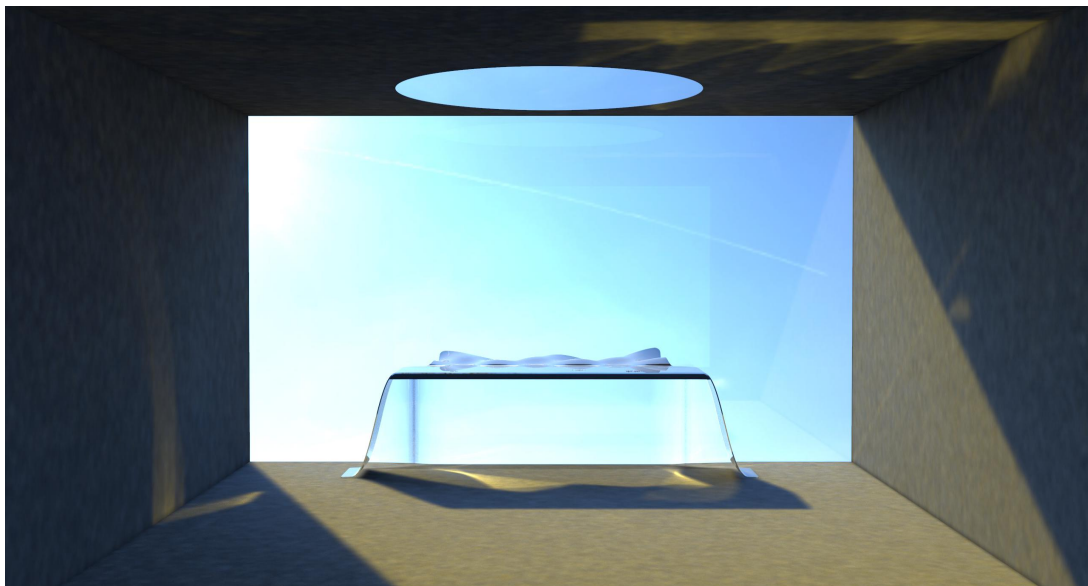
[그림 4-84] 시안 4-1, perspective



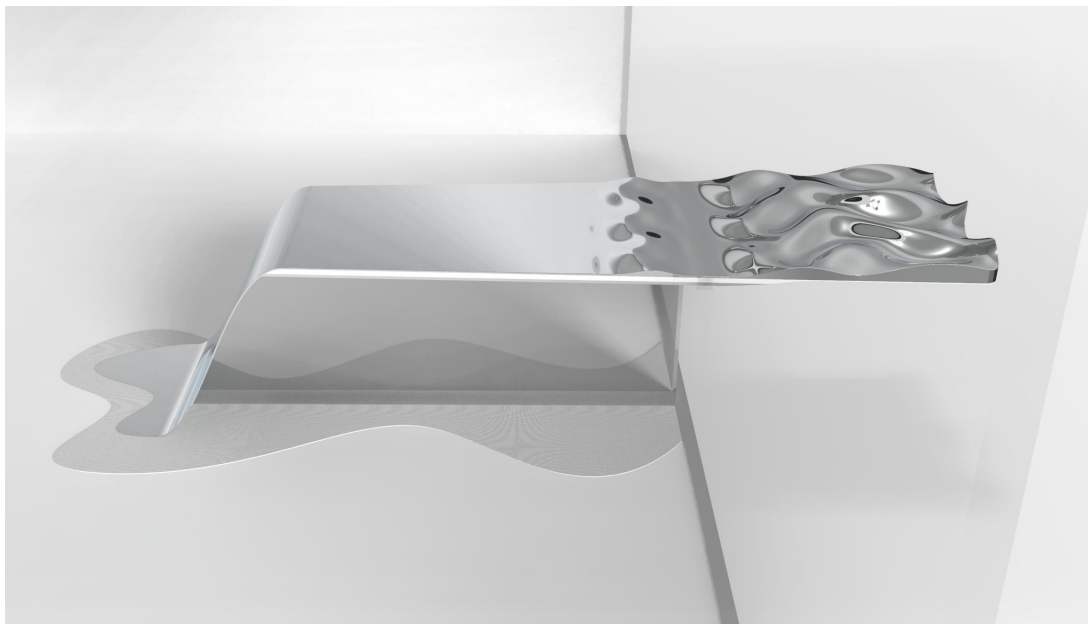
[그림 4-85] 시안 4-2, perspective



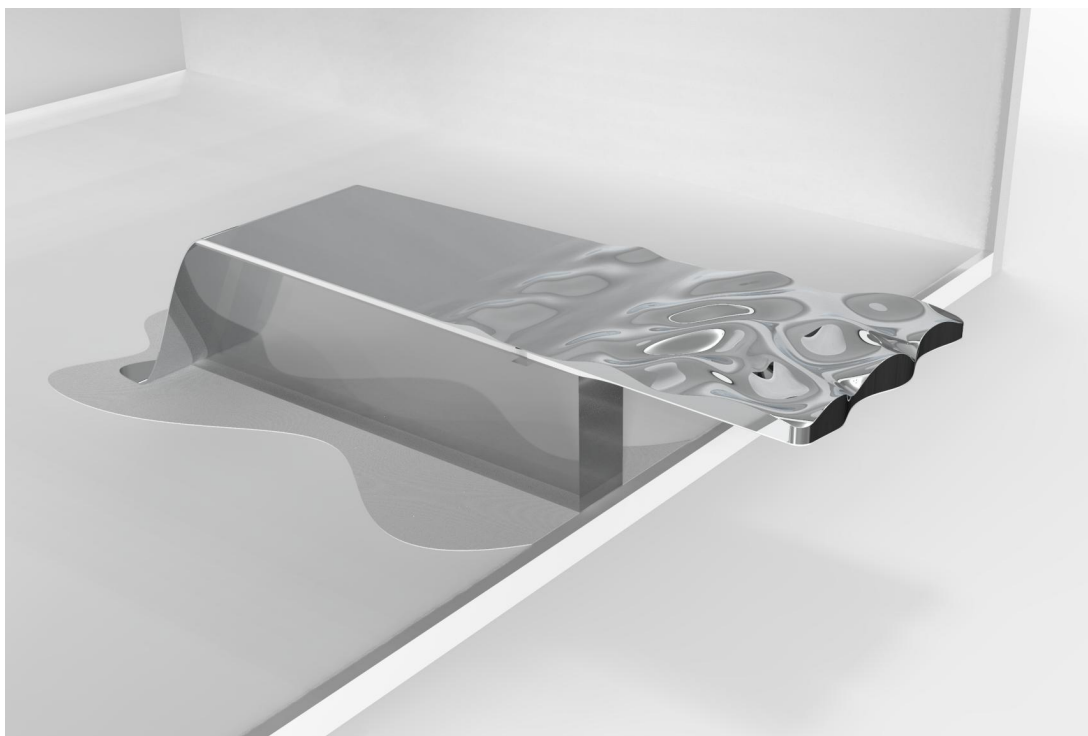
[그림 4-86] 시안 4-2, side



[그림 4-87] 시안 4-2, context



[그림 4-88] 시안 4-3, side



[그림 4-89] 시안 4-3, perspective

프로토타이핑

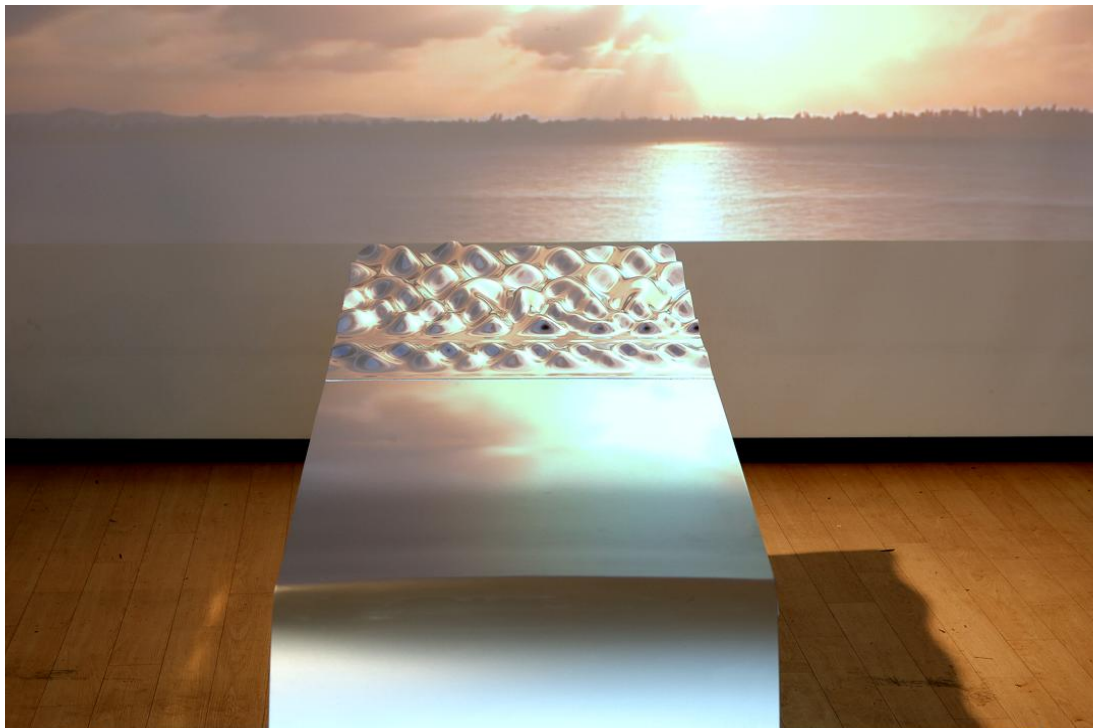
의도하고자 하는 조형언어를 3차원으로 구현하기 위하여 시안 4-3에 대한 1:1 스케일 목업을 진행하였다. 상판은 ABS를 cnc 가공 후 크롬도금인 증착을 진행하였다. 이는 글로시한 철재의 표면을 구현하기 위함으로 증착 전 사포로 후가공을 하였다. 상판을 받히는 부분은 투명 아크릴을 가공하여 사용하였다. 바깥의 빛을 실내로 들이는 천장의 원형 거울은 아크릴 은경을 사용하였다. 완성된 4-3의 프로토타입은 서울대학교 49동 1층 S&D Hall에서 2019년 6월 4일부터 11일까지 총 7일간 전시되었다. 프로토타입과 함께 이전에 본 논문에서 진행되었던 작품 총 16개에 대한 동영상을 디스플레이를 통해 전시되었다. 이는 유튜브 ‘현대인의 불안정성 해소를 위한 디자인 제안 - 인공 공간에서의 자연획득을 통하여 - (<https://youtu.be/PzetIOpG2qQ>)’에서 볼 수 있다. 테이블 프로토타입을 통하여 자연환경의 변화하는 모습을 상판을 통해 반사되는 것을 관찰할 수 있었다. 다만 천장의 원형 거울은 테이블과의 거리로 인해 생각보다 크게 반사되지 못하여 생각했던 것과 달리 효과가 약했다. 테이블을 통한 바깥 빛의 변화를 들이는 이미지는 그림 4-93과 4-94에서 확인할 수 있다.



[그림 4-90] Table, 프로토타입 과정



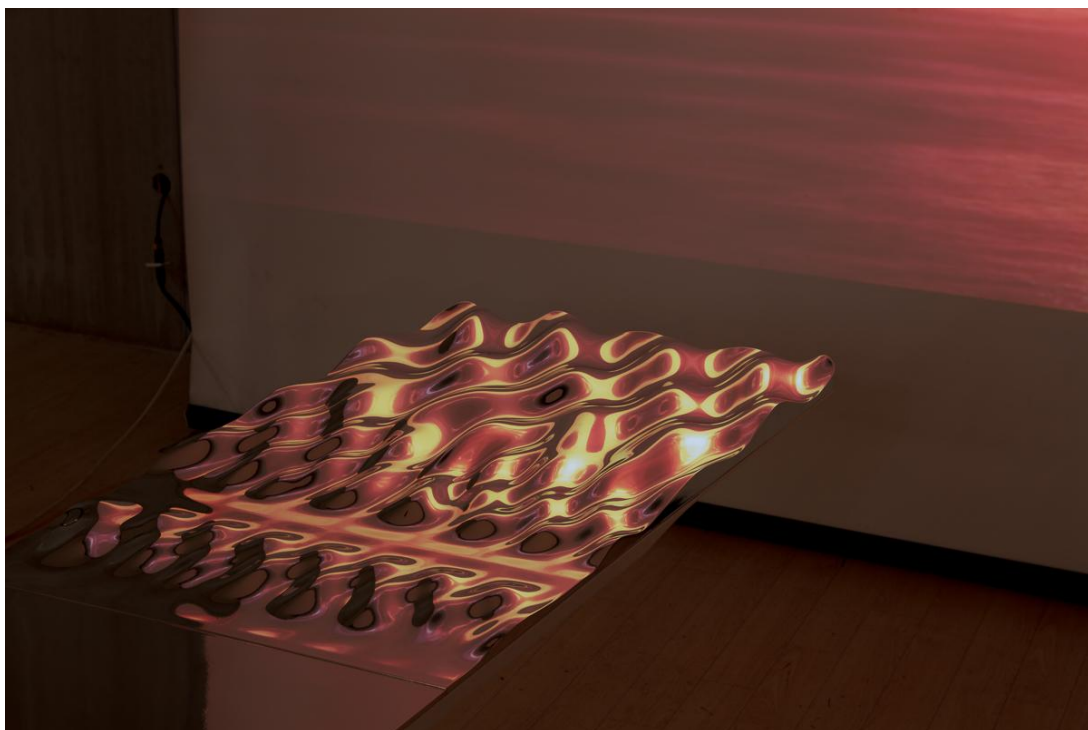
[그림 4-91] 전시



[그림 4-92] 시안 4-3, Prototype



[그림 4-93] 시안 4-3, Prototype



[그림 4-94] 시안 4-3, Prototype

제 5 장 결 론

본연구는 이성의 가치를 추구하여 물질적 풍요를 얻었지만, 의존 대상과 목적성을 상실한 채 피로와 우울, 불안정성, 불확정성을 가진 현대인들에게 일상적인 디자인 제품 또는 공간을 통하여 심리적 안정을 주어야 한다는 문제의식에서 시작되었다. 이를 위해 비물질적 가치를 추구하여 순수한 영역으로 감성 디자인의 확장이 필요하다는 디자인 의견을 가지게 되었다. 의도하고자 하는 디자인을 넓은 범위에서 탐구하기 위해 디자인을 둘러싸고 있는 인간, 환경, 자연의 영역에서의 명상, 현상학적 접근, 자연관 영역을 문제의 해결 가능성으로 보고 이와 관련 문헌을 고찰하고 직접 체험하였다. 이를 통하여 기존의 공간디자인 영역에서만 제한적으로 다루어졌던 명상, 현상학적 접근을 제품디자인 영역으로 확장하고 기존 유희적, 쾌락적 감성이 지배적이었던 감성디자인 영역에서 순수한 감성의 디자인으로 확장하는 것을 초기 디자인 목적으로 하여 초기 디자인 요소를 통하여 제품 9개와 공간 3개를 진행하였다. 디자인에 적용된 주요한 의미로는 명상에서의 ‘미세하게 변화하는 것 알아차리기’, 현상학에서의 ‘자연적인 비물질성의 사용’, 자연을 이용하는 ‘인공물과 자연물 사이의 경계성’이 있다. 이를 위해 천천히 부드럽게 비정형적으로 움직이는 물성이 사용되었고 인공적 재료 뿐만 아니라 자연의 재료도 그대로 제품이나 공간에 사용할 수 있음을 알 수 있었다. 또한, 공통으로 숭고한, 사색적, 관조적 분위기를 가지고 있으며 조형적으로 이를 표현하기 위해 과장되게 수직 또는 수평의 비례를 가진 기하학적 형태를 가지게 됨을 알 수 있었다. 선행 작품연구 이후 ‘인공 공간에서의 자연획득’을 구체화 된 디자인 의도를 통하여 4개의 제품디자인을 진행하여 최종적으로 테이블 디자인 1점을 프로토타입으로 제작하였다. 자연현상인 빛, 진동, 바람 등을 디자인에 적용하여 자연 감성을 느낄 수 있게 하였고 건물 유리 외벽을 통과하는 철제 테이블을 디자인하여 상판을 터치하는 것만으로 실내에서 바깥의 뜨거움, 차가움, 진동을 그대로 느낄 수 있다. 또한, 글로시한 표면 처리를 통해 시간에 따라 변화하는 바깥의 이미지와 빛을 실내에 반사

할 수 있다. 인공성과 자연성을 통과하게 하여 경계를 허물고 빛, 변화하는 것, 온도, 진동 등 비물질성을 통해 실내공간에서 자연을 획득하여 사용자는 불안정성을 해소할 수 있다. 이러한 작용의 구현 가능성은 목업을 통해 확인해보았고 정량적으로 평가하지는 않았지만, 주관적으로 효과가 있음을 알 수 있었다. 일렬의 작품연구를 통하여 디자인된 제품을 하나의 독립적이고 고정된 무형의 대상으로 보기보다 인간과 인간을 둘러싸고 있는 인공환경, 자연환경과 적극적으로 연결되고 끊임없이 상호작용하는 대상으로 보았음을 알 수 있었다.

본연구는 작품 논문으로 사회 현상의 문제해결을 위한 연구자의 견해와 의견을 통해 새로운 조형언어 창조를 목표로 가진다. 따라서 완성된 작품에 대한 정량적인 평가가 이루어지지 않아 디자인 결과물과 이를 위해 적용된 요소들이 불안정성 해소에 어느 정도 영향을 주는지 또는 효과가 있는지는 알 수가 없었다. 이후에 본연구와 같은 문제의식을 느끼고 이러한 디자인 요소와 결과물이 정량 평가를 하여 그 효과에 대한 검증이 이루어지길 기대한다. 이를 통해 디자인 영역에서 인공물과 자연물 사이의 연결성과 비물질성을 이용하여 인간이 적극적으로 자연 감성을 획득하여 도심 속 현대인이 불안정성을 해소하고 순수한 감성을 줄 수 있기를 바라고 더 나아가 인간성을 회복하고 사색과 통찰을 얻을 수 있는 여지를 줄 수 있기를 기대한다.

참 고 문 헌

단행본

한병철. (2012). 피로사회. 문학과지성사.

조동성. (2006). 21세기 뉴 르네상스 시대의 디자인 혁명. 한스미디어.

박승익. (2008). 찰리의 철학 공장, 프로네시스.

논문

조아영. (2004). 감성디자인을 통한 식품 브랜드 아이덴티티 연구

전혜미, 강동민, 김화량, 안영미, 황민정, 진보람, 신창범, 전기석. (2014). 휴대폰 패키지를 활용한 비즈니스 전략 및 앱세서리 제안. 한국HCI학회 학술대회.

정유진, 조택연. (2017). 명상 공간과 인간 행태 관계에 관한 신경과학적 고찰. 기초조형학연구.

문정필. (2016). 안도타다오와 루이스 바라칸 건축의 명상 공간. 사회사상과 문화.

박석. (2006). 명상의 이해. 스트레스 研究.

강재중. (2015). 현대건축의 현상학적 건축 특징을 위한 디자인 방법에 관한 연구. 대한건축학회 논문집.

이미경. (2015). 현대건축디자인의 신체감각 특성 연구. 한국실내디자인학회 논문집.

이정민, 홍의택, 임종훈 (2005). 공간디자인에 있어 에코 디자인(Eco-design)적 접근의 유형과 사상적 배경에 관한 연구. 한국실내디자인학회 논문집.

박강근, 이동우 (2016). 친환경 대공간 건축물의 자연 모방 디자인에 관한 연구.

곽희준 (2004). 자연유기체를 통한 산업제품 조형의 응용성에 대한 연구. Archives of Design Research.

기타

조재영. (2018). '버닝' 이창동 "무력감·분노 품은 청춘들의 영화". 연합뉴스.
<https://www.yna.co.kr/view/AKR20180504087800005>

China Center for Modernization Research. (2015). Post-modernization Theory. <http://en.modernization.ac.cn/document.action?docid=24468>

조정빈. (2017). 유동하는 현대, 그 위를 부유하는 현대인. 대학신문.
<http://www.snunews.com/news/articleView.html?idxno=16825>

김성진. (2010). 2020년 Childish 소통의 시대가 온다. wikitree 비즈.
http://www.wikitree.co.kr/main/news_view.php?id=17249

[네이버 지식백과]. 명상. [Meditation]. (심리학 용어사전, 건강 백과)

이소아, 고승연. (2011). 매일경제
<http://news.mk.co.kr/newsRead.php?no=477194&year=2011>

김문. (2013). fMRI 만난 정신분석‘뇌과학’으로 신분상승. 서울신문.

Luke. (2015). 북유럽 자연주의 디자인, 자연을 어떻게 즐기고 소유하나. Nordikhus. www.nordikhus.com

이철환. (2017). 20세기 건축계의 위대한 별, 프랭크 로이드 라이트. 뉴스핌. <http://www.newspim.com/news/view/20171214000195>

EMAMI DESIGN. [Organic-design]
<http://www.industrial-design-germany.com/design/organic-design>

다큐멘터리. (2018). 한국의 정원. 문화유산채널

Abstract

A Design Proposal for
Solving Psychological Anxiety
of Modern People
— through natural acquisition
in artificial space —

Seong Hyeon An
Industrial Design, Dept. of Craft & Design
The Graduate School
Seoul National University

Humanity gained material affluence by pursuing the value of reason after modern times, but modern people also had extreme fatigue, depression, instability and indeterminacy, with the loss of object and purpose. This study was initiated from the recognition that it was necessary to expand from emotional design to pure emotional realm, which had previously been highly entertaining, by eliminating the instability of modern people through everyday design products or spaces and pursuing non-material values.

In order to explore the intended design in a wide range, meditation, phenomenological access, and natural view areas surrounding the design were considered as problem solubility, and were examined and experienced in person. Through this process, 9 products and 3 spaces were conducted through initial design elements for the purpose of initial design to expand the meditative and phenomenological approaches that were only dealt with in limited space design areas into product design areas and to expand from the emotional design areas where the existing entertainment and pleasure sensibility was predominant. The main meanings applied to the design include 'noticing minor changes' in meditation, 'use of natural Immateriality' in phenomenology, and 'boundless between artifacts and natural objects' using nature. After the 12 works, the design intent and area were materialized based on their propensity and potential. The design intent and domain embodied in "Nature Acquisition in Art Space" see the possibilities in two ways. First, to break down the boundary between the artificial object and nature, to connect man with nature within the artificial space, and second, to design using natural phenomena, not natural forms. Examples of applying existing nature to design included emulating the forms of nature, using natural objects as design materials, using natural phenomena and principles, and designing by certain natural views. Product designs that incorporate this existing nature lack natural sensibility. The boundary between natural and artificiality was broken down in the artificial space and natural phenomena were brought into the artificial space so that the user could actively feel the sensibility of nature. This led to four pieces, and a one-to-one scale prototype of a table design that looked at the work in three dimensions and validated it subjectively.

Light, vibration and wind, which are natural phenomena, can be applied to the design so that it can feel natural sensibility, and the heat, cold, and vibration inside and outside just by touching the top by designing an iron table passing through the outer wall of the building glass. Glossy surface treatment also allows the exterior images and light to be reflected indoors, changing over time. Through artificiality and naturality, boundaries are broken and nature is acquired in indoor space through non-materiality such as light, change, temperature and vibration, allowing users to relieve instability.

Using the connectivity and non-materiality between the artificial and natural objects, we are going to actively acquire natural sensibilities so that modern people in the inner city can solve instability and give pure sensibility. Through these designs, we hope to stabilize the psychology of modern people and further give them room to restore humanity and gain thought and insight.

**keywords : Emotion, Lability, Nature, Meditation, Phenomenology
Immateriality, Industrial Design**

Student Number : 2017-23934